V·T·N·L

via the new legends

Книга Базовых Правил

прото-версия

«Витиэнэль» - настольная ролевая игра Эленорна Маэтора

ЭЛЕНОРН МАЭТОР

Книга Базовых Правил

(прото-версия)

«Витиэнэль» — настольная ролевая игра

www.vtnl.ru

Москва

2015

УДК 882
ББК 84 (2Рос-Рус) 6
Э45

Посвящается Дж. Р. Р. Толкиену

Э45 Эленорн Маэтор (Галутва М.В.)
VTNL – Книга Базовых Правил (прото-версия)
М.: ООО «ИПЦ „Маска“», 2015 — 164 с.

ISBN 978-5-9906966-7-9

VTNL (произносится «Витиэнэль») – это уникальная настольная ролевая система и игра о приключениях в фэнтезийном мире. VTNL полностью построена на собственной механике, которая тщательно продумывалась и выверялась более 14 лет! Книга Базовых Правил содержит описания и примеры основных понятий, элементов и правил. На официальном сайте игры (www.vtnl.ru) можно найти вспомогательные текстовые, аудио и видео материалы. Они помогут быстрее понять основные принципы VTNL и приступить к самому игровому процессу.

С этой книги начинается удивительный путь, ведущий Через Новые Легенды! Добро пожаловать в фэнтези...

Если у Вас возникли вопросы по правилам,
воспользуйтесь форумом на официальном сайте игры:

www.vtnl.ru

Автор выражает особую благодарность за помощь в создании игры:
Сергею «Зайцу» Ионину, Александру «Бобу» Владимирову, Роману «Ромегу» Юдину,
Сергею «Сергиусу» Ткаченко, Константину Золотову, Веронике Ершовой, Артему Охрименко,
Ивану Коржавину и, конечно же, маме — Людмиле Коржавиной.

Автор и разработчик игры: *Эленорн Маэтор (Михаил Галутва)*
Обложка и иллюстрации: *Константин Золотов*
Верстка: *Александр Кудрявцев*

Все права защищены. Ни одна из частей настоящего издания и все издание в целом не могут быть воспроизведены, сохранены на печатных формах или любым другим способом обращены в иную форму хранения информации: электронным, механическим, фотокопировальным и другими – без предварительного согласования с автором игры. Если Вы нашли ошибку в книге или у Вас есть идеи и предложения по проекту VTNL, Вы можете связаться с автором игры по электронной почте: info@vtnl.ru

УДК 882
ББК 84 (2Рос-Рус) 6
Э45

© VTNL – via the new legends, 2000-2015
© Эленорн Маэтор (Галутва М.В.), автор правил и текста, 2015

ISBN 978-5-9906966-7-9

Книга Базовых Правил

Содержание

Пролог 4

Глава 1 . Игровой мир и сапы 10

Глава 2 . Участники и игровые принадлежности 21

Глава 3. Обозначения и правила бросков 34

Глава 4. Характеристики и параметры персонажей 38

Глава 5. Местности, локации и шаги передвижения 69

Глава 6. Режим Карты и Режим Города 80

Глава 7. Рандомайзеры и их применение 87

Глава 8. Начало партии и генерация героя 98

Глава 9. Игровой лог и ведение записей 107

Глава 10. Боевой Режим 131

Послесловие 163

ПРОЛОГ

СОДЕРЖАНИЕ ПРОЛОГА:

ФРАГМЕНТ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА 5
ЧТО ТАКОЕ VTNL 7
ЧТО ТАКОЕ ПРОТО-ВЕРСИЯ 7
СТРУКТУРА ИГРОВОЙ СИСТЕМЫ 7
КАК ИЗУЧАТЬ VTNL 8
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ 9
О РАНДОМАЙЗЕРАХ 9
ПОСВЯЩАЕТСЯ ТОЛКИЕНУ 9

ФРАГМЕНТ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Мастер Игры: Наступает 15 мая. (*Участники записывают дату в своих тетрадях.*) Ты просыпаешься в трактире. Через грязное окно твоего номера пробиваются лучи солнца.

Игрок: Я встаю и сразу начинаю завтракать.

Мастер: И наедаешься так, что сегодня уже вряд ли снова захочешь есть. Провизии остается еще на пять дней. (*Участники записывают это значение.*) Как обычно в начале дня у тебя есть 4 посещения и одно спец-посещение. Твои действия?

Игрок: Сегодня 15-ое. Значит, в алхимическом магазине поменялся ассортимент. Поэтому прежде, чем покинуть город, я загляну к алхимику. Я выхожу из комнаты, сдаю ключ трактирщику и спец-посещением отправляюсь в дом номер 14.

Мастер: Вскоре ты оказываешься около знакомого алхимического магазина.

Игрок: И захожу внутрь.

Мастер (*обращается к герою от лица алхимика*): «А, это снова ты! Готов раскошелиться на новые алчи?».

Игрок: «Смотря что ты наварил на этот раз, Оргот».

Мастер: «Погляди, что у меня есть», сказал алхимик, указывая на прилавок. (*Игрок кидает кубик, чтобы определить количество алхимических жидкостей в продаже.*) Ты видишь четыре колбы. Определим их содержимое.

Алхимические жидкости генерируются с помощью Рандомайзера Вещей. Игрок совершает броски, а Мастер, руководствуясь таблицами этого Рандомайзера, сообщает Игроку о значении этих бросков. Так участники определяют текущий ассортимент магазина.

Итак, ты видишь на прилавке следующие алчи: эликсир ловкости, красное зелье, снадобье бодрости и противоядие.

Игрок (*обращается к алхимику*): «Неплохо. Я возьму зелье и снадобье бодрости».

Мастер: «С тебя 250». Ты оплачиваешь покупку, и у тебя остается 583 монеты. (*Участники записывают это значение.*) Куда ты положишь колбы?

Игрок: В пятый и шестой карманы. (*Участники отмечают изменения в Карточке Героя.*)

Мастер: «Но что насчет эликсира ловкости?», спрашивает алхимик. «Отличная штука, рекомендую. Со вкусом курицы».

Игрок: «Да у меня от эликсиров уже дыра в печени! Сварил бы ты лучше антиэликсир. Я их очень люблю».

Мастер: «Не так-то это просто. Заходи в следующем месяце, может будет».

Игрок: «Ха! Что-то не верится, что ты своими кривыми лапами сможешь сварить такую штуку».

Мастер: «Тогда загляни к эльфам, уручья твоя морда, и попробуй купить у них!», ухмыльнулся алхимик.

Игрок: «Отличная идея. Отправлюсь искать эльфов», говорю я и выхожу из магазина.

Мастер: Ты оказываешься на улице, куда направишься?

Игрок: К городским воротам. Там я сворачиваю к питомнику, в котором сидит мой грифон. «Я хочу забрать птичку. Вот 20 монет».

Мастер: У тебя остается 563 монеты. (*Участники записывают это значение.*) Забрав деньги, смотритель питомника говорит: «Никогда не видел таких спокойных грифонов. Просто поразительно!».

Игрок: «Раньше он был довольно раздражительным. Как-то раз он сильно разнервничался в хоббитском питомнике и съел смотрителя. Чтобы угомонить птичку, охранники воспользовались какими-то транквилизаторами. С тех пор он такой спокойный. Ну ладно, мне пора лететь».

Мастер: Вместе с грифоном вы выходите из городских ворот и оказываетесь в клетке C1-m. У тебя есть 4 шага передвижения. Куда ты полетишь?

Игрок: Я полечу на юго-запад, в клетку C1-sw.

Мастер: Давай узнаем что с тобой произошло на этом отрезке пути.

События в пути генерируются с помощью Рандомайзера Событий. Игрок совершает броски, а Мастер, руководствуясь таблицами этого Рандомайзера, сообщает Игроку о значении этих бросков. Так участники определяют события во время путешествий по игровой карте.

Игрок (*кидает 3 кубика, чтобы определить событие*): Десять.

Мастер: Полет проходит прекрасно, свежий ветерок приятно дует в лицо. И хоть ты и урук, но все же этот момент доставляет тебе эстетическое удовольствие и приносит немного опыта. Определим сколько именно. (*Игрок совершает несколько бросков.*) Ты получаешь 24 очка опыта. Текущее количество опыта стало равно 16827. (*Участники записывают это значение.*) И ты прилетаешь в клетку C1-sw. У тебя остается 3 шага передвижения.

Игрок: Я продолжаю полет, но слегка меняю курс и поворачиваю на запад, в клетку B1-se. (*Игрок кидает 3 кубика, чтобы определить событие.*) Четырнадцать.

Мастер: В какой-то момент ты приземлился около дороги, чтобы немного размять затекшие ноги и вдруг кого-то услышал. Давай определим кто это был.

Существа, встреченные в пути, также генерируются с помощью Рандомайзеров.

(*Игрок совершает несколько бросков, чтобы определить с кем именно он столкнулся.*) Ты видишь, что вдалеке стоят два гнома – арбалетчик и солдат. Они увлеченно беседуют и, кажется, не замечают тебя. Твои действия?

Игрок: Я накидываю на голову капюшон, запрыгиваю на грифона, подлетаю к ним и начинаю снижаться, описывая круги и стараясь поднять как можно больше пыли.

Мастер: Эффект удался! Гномы просто оторопели от такого зрелища. Они благоговейно опускаются на колени и начинают молиться, приняв тебя за какого-то бога, снизошедшего к ним прямо с небес.

Игрок: Тем временем я приземляюсь, слезаю с грифона и достаю свой тяжелый арбалет.

Мастер: И ты видишь, что гном арбалетчик начинает плакать, потому что он мечтал о таком арбалете!

Игрок: Но тут я скидываю капюшон с головы и громко произношу: «Молитва окончена! Время брить бороды».

Мастер: Гномы вскакивают на ноги, осознав, что перед ними урук, воин вражеской расы, и резко ломятся в придорожные кусты. С таким могучим героем эти двое совершенно не хотят связываться.

Игрок: Тогда я снова запрыгиваю на грифона и пускаюсь за ними в погоню.

Успешность побега или погони (а также других действий/контрдействий) определяется с помощью бросков кубиков и сравнения результатов.

(*Мастер Игры совершает бросок побега. Игрок совершает бросок преследования. В итоге проверку выигрывает Мастер, поэтому успешным оказывается действие гномов.*)

Мастер: Поднявшись в воздух, ты увидел, что в кустах у гномов был вход в какую-то шахту. Они шустро запрыгнули внутрь и закрыли люк, заблокировав его изнутри.

Игрок: «Тысяча эльфов! Ушли бородатые», думаю я. Немного покружив над этим люком, я вновь набираю высоту и продолжаю полет в клетку B1-se.

Мастер: И очень скоро прилетаешь туда. У тебя остается 2 шага передвижения. Куда полетишь дальше?

ЧТО ТАКОЕ VTNL

VTNL (произносится «***Витиэнэ́ль***») – это уникальная настольная ролевая система и игра о приключениях в фэнтезийном мире. VTNL полностью построена на собственной механике, которая тщательно продумывалась и выверялась более 14 лет! В зависимости от выбранного ***региона*** (карты) в игре могут принимать участие от двух до шести человек, один из которых будет ***Мастером Игры*** (ведущим), а остальные – ***Игроками***. Каждый Игрок управляет созданным или выбранным в начале игры персонажем.

Геймплей (игровой процесс) представляет собой похождения персонажа/персонажей по фэнтезийному миру. Во время приключений персонаж получает опыт, зарабатывает и тратит деньги, улучшает свои характеристики и экипировку, сражается, выполняет различные *квесты* (задания), общается со многими интересными существами и попадает в запоминающиеся ситуации.

Для записи данных о событиях и персонажах используются тетради, а также специальные Карточки, которые распечатываются на листах А4. Случайные результаты генерируются с помощью классических ***шестигранных кубиков***. Минимальный комплект, необходимый для игры, состоит из *трех одинаковых* кубиков. Также участникам понадобится специальное поле для бросков кубиков, компьютер и различные канцелярские принадлежности (ручки, карандаши и пр.).

Сеанс VTNL может продолжаться от нескольких часов до целого дня. Общая длительность ***партии*** (завершенной истории персонажа/персонажей) прежде всего будет зависеть от региона и установленных условий. Игра на маленьком регионе при участии одного героя скорее всего займет несколько сеансов. А свободная игра на большом регионе может состоять из десятков сеансов и растянуться на несколько лет!

Игра особенно ценна тем, что проходит в живом общении. Она развивает воображение и артистизм и доставляет множество различных эмоций. Поскольку в процессе игры участникам приходится много писать и считать, VTNL станет отличным тренажером для тех, кто уже давно закончил учебу и подзабыл как держать ручку и считать в уме. VTNL – разговорная игра, в рамках которой можно организовать общение на иностранном языке и превратить ее таким образом в необычный тренинг. Все это делает VTNL не только очень увлекательной, но и полезной развивающей игрой.

ЧТО ТАКОЕ ПРОТО-ВЕРСИЯ

Система VTNL разбита на базовую часть, а также ряд дополнений. Базовая система называется «***прото-версией***». *В ней недоступны магические умения и классы*, а также некоторые предметы и возможности. В будущем планируется выход правил по магии, а также ряд дополнительных блоков правил и регионов с сюжетными кампаниями.

Прото-версия VTNL включает в себя:

- шесть классов для персонажей;
- восемь игровых рас;
- более десяти видов местности;
- несколько десятков умений;
- более сотни видов существ;
- более тысячи различных предметов;
- миллионы вариантов развития событий;
- бесконечное количество удовольствия и азарта от игры!

СТРУКТУРА ИГРОВОЙ СИСТЕМЫ

В игровую систему VTNL входят следующие компоненты:

- ***Книга Базовых Правил*** (сокр. КБП) – содержит описания и примеры основных понятий, элементов и правил;
- ***Реестр*** – база данных игры, состоящая из различных Реестров, в которых даны описания и характеристики предметов, существ, умений, местностей и т. д.;

- ***Книги Регионов*** – каждая Книга Региона содержит детальную информацию по определенному игровому региону (карту, условия, описания городов и строений, сценарные квесты и пр.);
- ***Рандомайзеры*** – совокупность специальных таблиц, применяемых для генерации событий, существ, вещей и квестов; набор Рандомайзеров прилагается к Книге Региона (наборы и версии Рандомайзеров у разных регионов могут отличаться).

КБП и Реестр относятся к общим данным и представляют собой справочники, которыми могут свободно пользоваться все участники партии. ***Книга Региона + Рандомайзеры – это данные, предназначенные только для Мастера!*** С помощью них он ведет игру. Игрокам, желающим получить максимальное удовольствие от VTNL, крайне не рекомендуется просматривать информацию из Книги Региона, на котором они играют или собираются поиграть.

Книга Региона и Рандомайзеры по сути представляют собой гипертекст. В печатном формате эти данные занимают много сотен страниц. Ручной поиск нужной информации среди такого количества страниц занимал бы слишком много времени, поэтому для ведения игры требуется компьютер. С помощью него Мастер просматривает Книгу Региона, пользуется Рандомайзерами и Реестром. Помимо просмотра информации компьютер используется для проведения сражений с помощью специальной программы.

Информацию о Книгах Регионов, а также программах для VTNL можно найти на официальном сайте игры: ***www.vtnl.ru***

КАК ИЗУЧАТЬ VTNL

Игровая система VTNL очень большая по объему. Однако чтобы начать ориентироваться в ней, достаточно освоить материал Книги Базовых Правил. Материал в книге подается «с нуля», поэтому тем, кто никогда не имел дела с компьютерными или настольными ролевыми играми, рекомендуется читать КБП по порядку. Тем, кто играл в компьютерные или настольные ролевые игры, читать все подряд не потребуется, так как многие понятия и принципы им будут уже знакомы.

При изучении КБП нет необходимости стараться сразу запомнить все правила. Данная книга – это справочник, к которому Мастер или Игрок могут обращаться прямо в процессе игры. Для удобства поиска информации материал книги состоит из пронумерованных параграфов, объединенных в главы. При этом каждая глава предваряется отдельным содержанием.

Книга Базовых Правил содержит множество ссылок на Реестр, и для того чтобы получить полное представление о возможностях VTNL, после прочтения КБП рекомендуется ознакомиться и с этим компонентом. Впрочем, начать знакомиться с Реестром можно и прямо во время игры.

Выбрать регион для игры участникам поможет аннотация, которая прилагается к каждой Книге Региона. Сами Книги Регионов, а также Рандомайзеры не предназначены для предварительного чтения. Эти компоненты состоят из множества ссылок и гипертекстовых блоков, к которым обращается Мастер только тогда, когда этого требует игровая ситуация. Для Игрока данные этих компонентов являются закрытыми! Если Мастер желает подготовиться к ведению игры и более уверенно ориентироваться в игровом мире, он может заранее ознакомиться с картой выбранного региона, его историей, сюжетом и городами.

*На официальном сайте игры (**www.vtnl.ru**) можно найти вспомогательные текстовые, аудио и видео материалы. Они помогут быстрее понять основные принципы VTNL и приступить к самому игровому процессу.*

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

Важной особенностью игры являются довольно строгие правила. Во избежание нарушения игрового баланса правила накладывают некоторые рамки на возможные действия персонажей. Все, что выходит за установленные рамки, персонажу вряд ли удастся совершить. К примеру, находясь в каком-либо магазине, персонаж не сможет украсть с прилавка понравившийся предмет или напасть на торговца, потому что такое действие недопустимо правилами VTNL.

Также VTNL отличается строгим подходом к броску кубиков. Существует ряд правил, по которым необходимо совершать броски, и в случае несоответствия этим правилам бросок будет считаться недействительным.

Ролевой отыгрыш в игре не является главным составляющим. Игроку обычно предлагается самому формировать характер своего персонажа, и единственное что будет в некоторой степени предопределять его моральные принципы – это раса героя. Степень отыгрыша и погружения в характер героя также будут зависеть от стиля Игрока.

Благодаря уникальной механике в мире VTNL приключения генерируются сами и «мастерский произвол» в этой игровой системе практически исключен. Никому из участников неизвестна событийная линия, что делает игру невероятно интересной и захватывающей.

О РАНДОМАЙЗЕРАХ

Рандомайзеры – оригинальная система VTNL, применяемая для генерации событий, существ, вещей и квестов (заданий). Это главные сценаристы игры, избавляющие Мастера от надобности выдумывать события и приключения. Благодаря системе Рандомайзеров приключения генерируются сами, а судьбы героев VTNL неизвестны никому и при этом в прямом смысле находятся в руках Игроков (приняв форму кубиков). Даже если игровой регион не имеет сюжетной линии, Рандомайзеры будут постоянно генерировать новые ситуации и условия для приключений, они создадут увлекательнейшую историю жизни персонажа. Благодаря Рандомайзерам игровой мир не иссякнет, не станет пустым. И каждый герой пройдет свой уникальный путь Через Новые Легенды!

ПОСВЯЩАЕТСЯ ТОЛКИЕНУ

Мир VTNL во многом обязан своим появлением Дж. Р. Р. Толкиену, которого некоторые не без оснований называют «отцом фэнтези». Его произведения, в особенности «Властелин Колец» и «Сильмариллион», стали основой для образов многих существ, обитающих в мире VTNL, а также имен и географических названий. Именно ***Дж. Р. Р. Толкиену*** посвящена игра VTNL.

Глава 1
Игровой мир и сапы

СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ:

§1.1 КРЕАТ — МИР VTNL 11
§1.2 РЕЖИМЫ ИГРЫ 11
§1.3 РЕГИОН — ИГРОВАЯ ТЕРРИТОРИЯ 11
§1.4 САПЫ — РАЗУМНЫЕ РАСЫ КРЕАТА 13
- §1.4.1 АДАНЫ 14
- §1.4.2 КВЕНДИ 14
- §1.4.3 ПЕРИАНЫ 15
- §1.4.4 КАСАРЫ 16
- §1.4.5 ЛИРЧИ 17
- §1.4.6 УРУКИ 18
- §1.4.7 ОЛОГИ 19
- §1.4.8 СИЛЬМЫ 20

§1.1 КРЕАТ — МИР VTNL

Игровую систему VTNL можно совместить с различными фэнтези мирами, но в первую очередь она разработана для путешествий по своему оригинальному миру — Креату.

Креат (Kreat) — это шарообразная планета, вращающаяся вокруг звезды. Народы, населяющие Креат, называют эту звезду ***Норса Локе*** (Norsa Loce), что означает «Гигантский Дракон». Первоначально на Креате был лишь один материк. Со всех сторон он омывался Великим Океаном, а внутри материка находилось множество морей, гигантских озер и широких рек.

Но настал час, и прежний мир погиб в результате жуткого катаклизма. От страшного взрыва, произошедшего в недрах планеты, раскололись горы и загорелись леса, закипела вода в океанах, земля разошлась безднами, а в самой середине Креата поднялся огромный вулкан — Кратер Мира. Доставал он до облаков и извергал лаву и черный пепел. Жрецы говорили, то была война великих существ, способных управлять стихиями и называвших себя создателями Креата. Катаклизм продолжался несколько столетий, и в результате большая часть суши ушла под воду. На Креате сформировалось несколько отдельных материков, а также множество маленьких островов.

Когда утихли последние отголоски катастрофы, наступила новая эпоха — Эпоха Равновесия. Игровое время на Креате берет старт по прошествии пяти с половиной веков от начала Эпохи Равновесия.

§1.2 РЕЖИМЫ ИГРЫ

VTNL является *пошаговой* игрой, в которой все процессы разделены на два режима: Основной и Боевой.

Основной Режим. В этом режиме происходят все небоевые процессы. Их можно разделить на два подрежима:

- ***Режим Карты*** — путешествия персонажа по игровому миру и связанные с этим события;
- ***Режим Города*** — пребывание персонажа в населенном пункте (общение с горожанами, обучение, покупка/продажа вещей и т.д.).

Информацию об устройстве этого режима можно найти в главе 5 и главе 6.

Боевой Режим. В этом режиме разыгрываются любые сражения, возникающие в процессе приключений персонажей. Сражения в VTNL проходят на ***боевых полях***. Существа на боевом поле изображаются квадратными ***фишками***. Каждая фишка имеет номер, который указывает на порядок ее хода.

Информацию об устройстве этого режима можно найти в главе 10.

§1.3 РЕГИОН — ИГРОВАЯ ТЕРРИТОРИЯ

Приключения персонажей проходят на некоторой строго ограниченной и детализированной территории: на острове, в какой-то части материка или большого острова, в отдельном королевстве или группе маленьких княжеств. Такая игровая территория называется ***регионом***, а ее описание — ***Книгой Региона***. Регион может обладать собственной историей, сценарием или неким главным заданием (сражение с чудовищем, спасение какого-то существа, взятие города и пр.), либо просто являться хорошо проработанной территорией для свободной игры. Обычно регионы в VTNL устроены так, что сами генерируют задания для героев. Потенциал такого игрового мира оказывается неиссякаем, а потому теоретически игра на выбранном регионе может продолжаться вплоть до старости героя.

V·T·N·I
via the new legends
Рунханар
Дунханар
Белые острова
Алталонэ
Паландор
Миртол
Халалон
Астанд
Нирнхен
Цветочные острова
Пепельные острова
Кабор
Ровад
Морима
Тандор
Келиндор
N
NW
NE
W
E
SW
SE
S
Крепс

Каждый регион имеет определенный размер и сетку координат, на которой строится пространство Основного Режима игры. Игровая территория изображается на ***Карте Региона*** и состоит из клеток, объединенных в секторы. Один сектор образуется из 3×3 клеток, т. е. состоит из 9 клеток. Каждая клетка относится к какому-то виду ***местности*** и обозначается соответствующим значком. Ниже приведена карта маленького демонстрационного региона размером 3×3 сектора, на которой представлены все основные типы местностей и используемые для их обозначения картинки:

Андкоф (демо-регион)

Перед началом игры участники выбирают регион, на котором будут происходить приключения героя/героев. Выбрать регион участникам поможет аннотация, которая прилагается к каждой Книге Региона.

Информацию о доступных регионах, а также сами Книги Регионов можно найти на официальном сайте игры: ***www.vtnl.ru***

§1.4 САПЫ — РАЗУМНЫЕ РАСЫ КРЕАТА

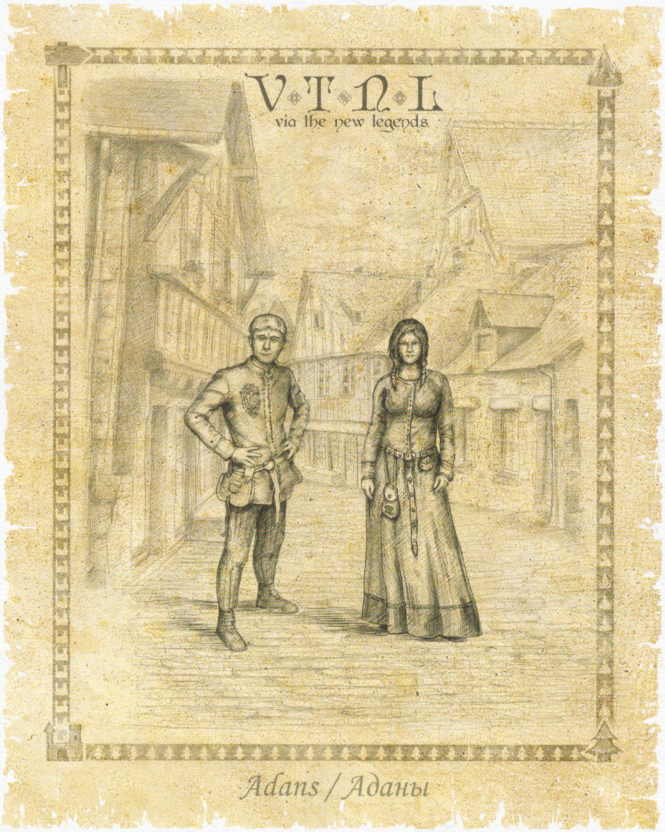
Несмотря на катаклизмы, терзавшие Креат в течение многих лет, жизнь на планете не исчезла. На просторах Креата обитают самые разные существа: животные, чудовища, демоны, нежить, исполины, а также ***сапы*** (от «sapiens») — представители восьми разумных гуманоидных рас:

- ***Adans / Аданы*** — люди;
- ***Quendi / Квенди*** — эльфы;
- ***Perians / Периане*** — хоббиты;
- ***Casars / Касары*** — гномы;
- ***Lyrches / Лирчи*** — изворотливые чешуйчатые болотные жители;

- ***Uruks / Уруки*** — полуорки;
- ***Ologs / Ологи*** — полутролли;
- ***Silms / Сильмы*** — волшебный лесной народ, родственный эльфам и дриадам.

Сапы являются главными персонажами VTNL, а игровой процесс представляет собой приключения некоего сапа или нескольких сапов.

§1.4.1 Аданы



Adans / Аданы

А́даны — это люди.

Внешность и образ.
Внешность людей разнообразна и при этом всем хорошо знакома, поэтому описывать ее здесь не имеет смысла.

В плане характеристик аданы очень универсальны. Они обладают достаточной силой, ловкостью и колдовскими способностями, и могут на высоком уровне овладеть практически любым оружием или магией.

Аданы строят свои поселения в различных местностях, но по большей части отдают предпочтение плодородным равнинам или горам. Селения аданов в дремучих лесах, болотах или пещерах встречаются довольно редко.

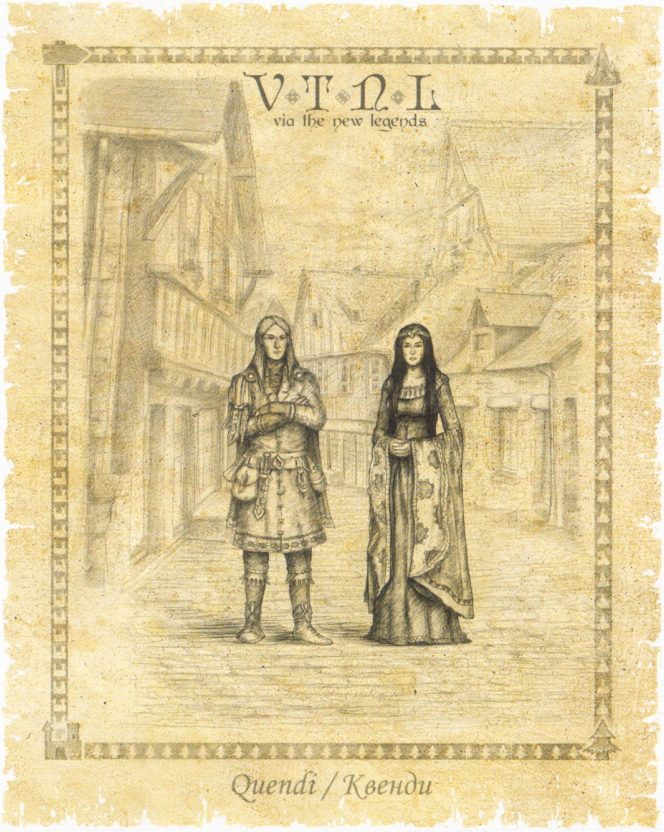
Моральные принципы.
Взгляды аданов на мораль могут быть самыми противоположными. Среди представителей этой расы встречаются как благородные и доблестные люди, так и гнусные, бесчестные ублюдки. В целом раса аданов не считается злой, чем многие коварные люди мастерски пользуются. Аданы легко уживаются с сапами любых других рас. Их города нередко становятся торговыми центрами, в которых приходится контактировать самой различной публике, и даже представителям таких ненавидящих друг друга рас, как квенди и уруки.

Аданы не имеют извечных врагов и в зависимости от политических отношений могут дружить или воевать с сапами любой расы, включая других аданов.

§1.4.2 Квенди

Квéнди — это классические эльфы жанра фэнтези, образ которых взят из легендариума Дж. Р. Р. Толкиена. Никакого отношения к маленьким крылатым человечкам, живущим в цветах (феям), эльфы Креата не имеют.

Внешность и образ.
Вопреки распространенным представлениям эльфы (по крайней мере на Креате) не отличаются гигантскими остроконечными ушами, синей кожей или серебряными волосами. Внешне квенди весьма похожи на людей. Это довольно высокие (ростом от 180 см.), ловкие и изящные гуманоиды. Они не могут похвастаться выдающейся физической силой, но компенсируют это непревзойденной ловкостью и скоростью. Квенди очень красивы. Они живут



Quendi / Квенди

в гармонии с природой, и их чувства развиты значительно лучше, чем у других сапов Креата (за исключением родственных им сильмов). Квенди обладают прекрасным зрением, чутким слухом, высокими творческими, интеллектуальными и колдовскими способностями. Никто не может сравниться с ними в искусстве стрельбы из лука.

Чаще всего эльфы живут в лесных городах. Помимо обычных наземных сооружений, они строят дома (таланы) на толстых высоких деревьях и соединяют их подвесными мостами. Эльфийские города — это произведения искусства. Составить им конкуренцию могут лишь подгорные города гномов.

Моральные принципы.
Квенди — благородные существа, которые свято чтят доблесть, правду, верность и дружбу. При этом эльфам свойственно проявление некоторого высокомерия и чувства расового превосходства. За это многие представители нейтральных рас недолюбливают эльфов, что, впрочем, нисколько последних не смущает.

Будучи лесными жителями, эльфы поклоняются живой природе. Среди лесных созданий у квенди есть могущественные древоподобные друзья, с которыми они никогда не враждуют — это энты, лешие и онодримы (см. Реестр Существ). Также в этот лесной союз входят и сильмы. Квенди не приемлют убийство своих сородичей и союзников и никогда не враждуют с сапами своей же расы и сильмами.

Извечными врагами эльфов являются уруки и ологи. С сапами этих рас квенди никогда не ведут дел, а в большинстве случаев откровенно воюют.

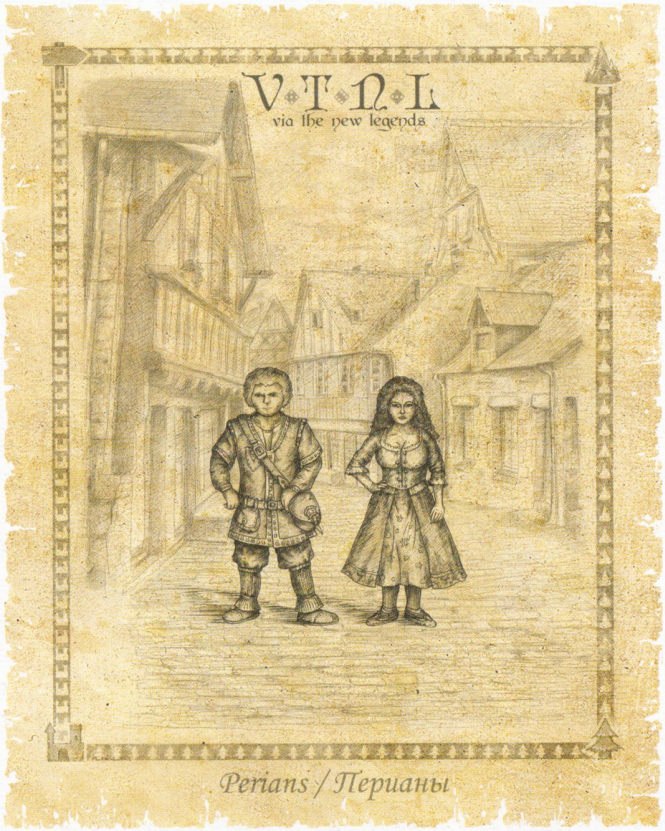
§1.4.3 Перианы

Пе́рианы — это хоббиты (полурослики), образ которых взят из легендариума Дж. Р. Р. Толкиена.

Внешность и образ.
Перианы — маленькие (ростом не более 150 см.) и проворные гуманоиды. По внешнему виду они не столь красивы, сколь добродушны и милы. В древности хоббиты всегда ходили босиком, так как их подошвы тверды, а ступни покрыты густой шерстью. Но с началом новой эпохи климат на планете переменился и стал значительно более изменчивым и суровым, что в итоге заставило перианов обуться.

По силе, выносливости и магическим способностям перианы стоят в последних рядах, но в плане ловкости и меткости превосходят многих сапов других рас. Хоббитские стрелки пользуются уважением и наряду с лирчами считаются вторыми после эльфов лучниками Креата.

Хоббиты селятся на холмистой местности, где строят себе полудома-полуноры (смеалы). Характерной чертой хоббитского зодчества являются круглые окна и двери. Поселения перианов редко бывают большими и обычно представляют собой уютные городки или деревни без каких-либо оборонительных сооружений.



Perians / Перианы

Моральные принципы.
Перианы — мирная и дружелюбная раса. Понимая, что они являются самыми слабыми сапами на Креате, хоббиты издавна старались жить скромно, неприметно и не влезать в конфликты «больших рас». Перианы свободно общаются с сапами любых других рас, включая уруков и ологов (которых они, к слову сказать, недолюбливают и побаиваются). Перианы гостеприимны, обожают веселье и местечковые праздники, предпочитают вести неторопливый образ жизни. Впрочем, некоторые из хоббитов оказываются склонны к путешествиям, авантюрам и даже сражениям. В обществе такие индивидуумы считаются странноватыми, а то и вовсе ненормальными. Перианы не приемлют убийство своих сородичей и никогда не враждуют с сапами своей же расы.

§1.4.4 Касары

Каса́ры — это классические гномы (дварфы) жанра фэнтези, образ которых взят из легендариума Дж. Р. Р. Толкиена.

Casars / Касары

Внешность и образ.
Гномы — это низкорослые (около 150 см.) и коренастые гуманоиды. Главной отличительной чертой и предметом гордости любого гнома-мужчины является, конечно же, длинная борода, которую он носит с детства. Гномы-женщины бород не имеют, но поскольку их численность невысока, и они крайне редко появляются «на людях», на тему их внешности существует множество домыслов, слухов и шуток. На некоторые из этих шуток гномы-мужчины сильно обижаются.

Касары довольно медлительны, плохо стреляют из лука и не имеют выдающихся магических способностей. Но благодаря своей силе и высочайшей выносливости они являются невероятно стойкими и опаснейшими бойцами.

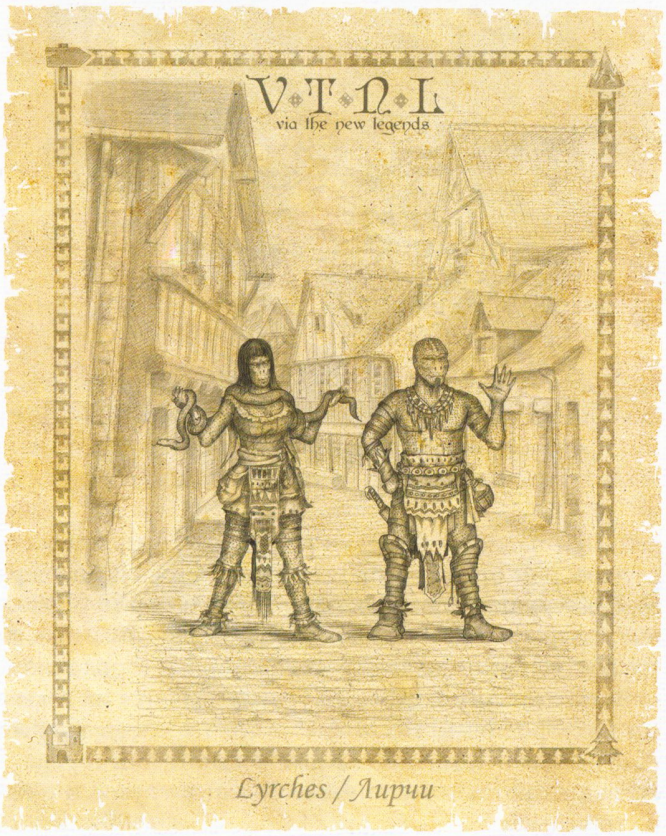
С самых древних времен гномы строят свои города прямо в недрах гор. В результате касарам открылось множество богатств земли, и они стали непревзойденными рудокопами, каменотесами, строителями, кузнецами и ювелирами. Их подгорные галереи и залы являются произведениями искусства, а оружие, амуниция и бижутерия гномовских мастеров находятся вне конкуренции.

Моральные принципы.
Гномы предпочитают общаться и иметь дело преимущественно со своими собратьями, за что среди представителей иных рас считаются скрытным и упрямым народом. Гномы весьма жадны до сокровищ и драгоценностей, сварливы и обидчивы, но при этом не лишены благородства. Они готовы до последнего вздоха биться с любым врагом, если дело касается чести своего клана, народа, защиты друзей или подгорных владений. Касары не приемлют убийство своих сородичей и никогда не враждуют с сапами своей же расы.

Извечными врагами гномов являются уруки и ологи. С сапами этих рас касары никогда не ведут дел, а в большинстве случаев откровенно воюют.

§1.4.5 Лирчи

Ли́рчи — рептилеобразные гуманоиды.



Lyrches / Лирчи

Внешность и образ.
Лирчи — невысокие (ростом не более 170 см.) и изворотливые гуманоиды. Они покрыты мелкой узорной чешуей, напоминающей змеиную кожу. Хвоста, рогов или шипов не имеют, и за исключением чешуйчатой кожи больше походят на людей, нежели на рептилий. Лирчи-мужчины часто носят короткие жесткие бороды. Усы у лирчей не растут.

Лирчи не сильные, но очень ловкие и увертливые сапы. Они славятся своим умением уворачиваться от ударов и стрел и здорово обращаются со стреляющим и древковым оружием.

Лирчи обожают болота и прекрасно приспособлены к жизни в заболоченных местностях. Они научились строить города даже в затопленных низинах. Многие строения в таких городах располагаются на понтонах и на деревьях, а для передвижения по улицам используются лодки и плавучие мосты. Города лирчей выглядят необычно, но далеко не всем нравится в них гостить: промозглость и тучи кровососущих насекомых заставляют многих держаться подальше от этих болотных поселений.

Моральные принципы.
Лирчи не являются злой или жестокой расой, но и не относятся к тем, кому стоит доверять (особенно что-то ценное). Они расчетливы, хитры и склонны к обману и мошенничеству. Лирчи свободно общаются с представителями любых других рас и готовы вести дела

с кем угодно. Особенно хорошо они ладят с уруками и ологами, за что заработали дурную репутацию в эльфийском обществе. В города лирчей квенди и сильмы заезжают с большой неохотой и лишь при острой необходимости.

Лирчи не имеют извечных врагов, и в зависимости от политических отношений могут дружить или воевать с сапами любой расы, включая других лирчей.

§1.4.6 Уруки

Uruks / Уруки

Уру́ки — это окультурившиеся (насколько это возможно) и сформировавшиеся в отдельную расу полуорки, гораздо более похожие на людей, чем на своих диких гоблиноидных предков.

Внешность и образ.

Уруки — довольно высокие (ростом от 180 см.), длиннорукие и сухощавые гуманоиды. Выступающая нижняя челюсть с клыками наружу и грубые черты лица делают их внешность весьма свирепой.

Силой уруки немного уступают людям, но превосходят их в ловкости и резкости. При должном усердии урук способен на высоком уровне овладеть практически любым оружием и даже стать неплохим колдуном.

Уруки обитают в самых разных местах. Они обожают все готовое и часто просто заселяются в города лирчей или людей. При надобности уруки могут построить крепость или город самостоятельно. В таких случаях они предпочитают селиться в горах и пещерах. Но нередко вместо строительства города, уруки завоевывают его, истребляя или порабощая коренное население. Это может быть деревня или город любых сапов. Но самым желанным и лакомым завоеванием среди уруков считаются, конечно же, подгорные города гномов.

Безусловным плюсом для уруков является их союз с ологами — могучими, но туповатыми полутроллями. Несмотря на то, что ологи значительно сильнее уруков, они редко организовывают самостоятельные общины или города. Поэтому распространенным явлением оказываются совместные поселения уруков и ологов, где ологам отведена роль солдат и строителей.

Моральные принципы.

Моральные принципы у уруков обычно отсутствуют. Эти существа весьма общительны, но вероломны и жестоки. Они любят разбой и насилие и преследуют исключительно собственные интересы. Урук может довольно убедительно прикинуться «не таким уж плохим», но, если потребуется, без колебаний воткнет нож в спину любому, даже собственному брату.

Извечными врагами уруков являются квенди, касары и сильмы. С сапами этих рас уруки никогда не ведут дел, и при возможности стараются их убивать.

§1.4.7 Ологи

Ologs / Ологи

Ологи — это разумные, но туповатые полутролли, сформировавшиеся в отдельную расу.

Внешность и образ.

Ологи — самые внушительные сапы на Креате. Это огромные (ростом более двух метров), тяжелые и мощные гуманоиды. Ологи не обременены развитым интеллектом и мыслят очень приземленно и примитивно. Можно сказать, что они являются воплощением поговорки «сила есть — ума не надо». Внешне ологи смахивают на оживших каменных истуканов с отрешенно-глупым взглядом.

Они очень медлительны, но обладают чудовищной силой и выносливостью, в которых превосходят даже гномов. Ологи являются никудышными стрелками и вообще не способны освоить магию, но в ближнем бою не знают себе равных среди сапов других рас. Из-за своих гигантских габаритов и большого веса ологи могут ездить верхом только на слоновых животных.

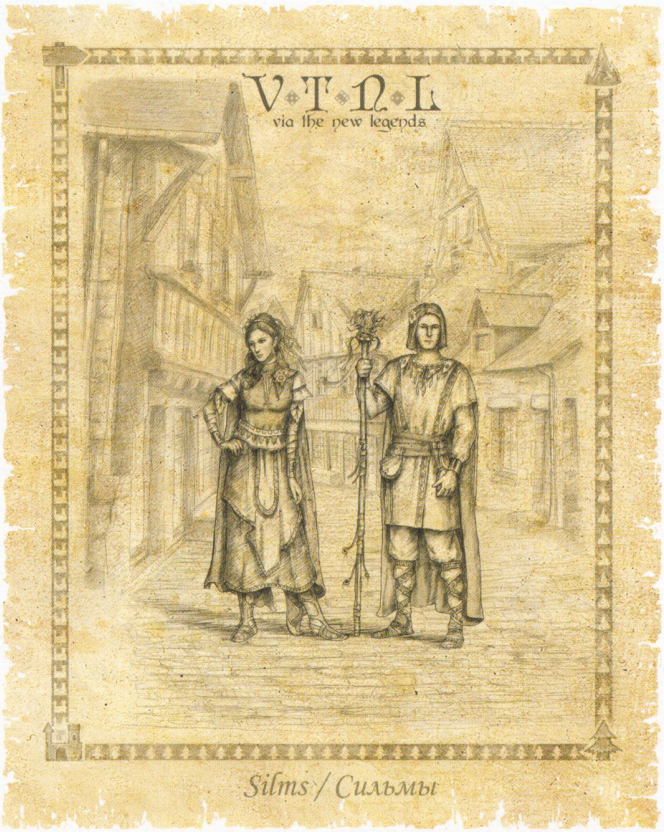
От своих дальних предков (троллей) ологи унаследовали любовь к пещерам и горам. Но ввиду ряда причин они редко организовывают самостоятельные общины или города. Распространенным явлением оказываются совместные поселения уруков и ологов, где ологам отведена роль солдат и строителей.

Моральные принципы.

Ологи прямолинейны и предсказуемы. Чаще всего они живут по очень простым принципам: брать, что нравится и убивать тех, кто не нравится. При этом они не лишены рассудка и инстинкта самосохранения и, как правило, трезво оценивают обстановку. Поскольку ологи больше всего общаются с уруками, они во многом пытаются перенимать их поведение и почти всегда разделяют их взгляды (ведь это избавляет ологов от надобности делать выводы самостоятельно!).

Врагами ологов являются квенди, касары и сильмы. С сапами этих рас ологи никогда не ведут дел, и при возможности стараются их убивать.

§1.4.8 Сильмы*



Silms / Сильмы

Си́льмы — это родственные эльфам полудриады, сформировавшиеся в отдельную расу.

Внешность и образ.

Внешне сильмы весьма похожи на квенди. Это довольно высокие (ростом от 180 см.), стройные и изящные гуманоиды. Удивительной особенностью сильмов является еле заметное свечение, которое они испускают в темноте. Физически эти сапы развиты слабо, но обладают большой ловкостью и скоростью. Сильмы очень красивы. Они живут в гармонии с природой, и их чувства развиты значительно лучше, чем у других сапов Креата (за исключением родственных им квенди). Сильмы наделены выдающимися магическими способностями. Никто не может сравниться с ними в искусстве колдовства.

Сильмы малочисленны и никогда не строят больших городов. Они предпочитают селиться небольшими кланами или общинами в заповедных местах, где ничто не мешает им пребывать в гармонии с природой и заниматься магией.

Моральные принципы.

Сильмы — очень скрытный, необщительный и таинственный народ. На контакт с другими сапами (и даже с дружественными им эльфами) они идут неохотно и только при необходимости. Светское общение им чуждо, так как оно, по их мнению, нарушает духовную уравновешенность и ослабляет магические силы.

Сильмы поклоняются живой природе. Среди лесных созданий у них есть могущественные древоподобные друзья, с которыми они никогда не враждуют — это энты, лешие и онодримы (см. Реестр Существ). Также в этот лесной союз входят и квенди. Сильмы не приемлют убийство своих сородичей и союзников и никогда не враждуют с сапами своей же расы и эльфами.

Извечными врагами сильмов являются уруки и ологи. С сапами этих рас сильмы никогда не ведут дел, а в большинстве случаев откровенно воюют.

---

* Сапы этой расы как никто другой подходят для создания персонажа, специализирующегося на магии. Но в прото-версии VTNL недоступно изучение и применение магии, а сами сильмы встречаются крайне редко. Игра за сильма возможна, но Игроку не удастся реализовать колдовской потенциал этой расы.

Глава 2
Участники и игровые принадлежности

СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ:

§2.1 КАТЕГОРИИ УЧАСТНИКОВ И ИХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ 22
§2.2 ИГРОК И ЕГО ГЕРОЙ 23
§2.2.1 УПРАВЛЕНИЕ ГЕРОЕМ 23
§2.2.2 ПРИНЦИП ОПЫТА И УРОВНЕЙ 24
§2.2.3 УСЛОВИЯ ВЫБОРА ГЕРОЯ 24
§2.3 МАСТЕР ИГРЫ — ВЕДУЩИЙ, NPC И ВСЕ СУЩЕСТВА 24
§2.4 АССИСТЕНТ — ВТОРОСТЕПЕННЫЙ МАСТЕР ИГРЫ 25
§2.5 ИГРОВЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ 25
§2.5.1 КУБИКИ 26
§ 2.5.2 ДАЙСФИЛД — ПОЛЕ ДЛЯ БРОСКОВ 26
§2.5.3 КОМПЬЮТЕР 27
§2.5.4 РУЧКИ, КАРАНДАШИ, ЛАСТИКИ, ТОЧИЛКИ 28
§2.5.5 ТЕТРАДИ ДЛЯ ВЕДЕНИЯ ЛОГА 28
§2.5.6 КАРТОЧКИ 28
§2.5.7 ТАБЛИЧКИ-РЕМАЙНДЕРЫ 29
§2.5.8 КЛИПБОРДЫ 30
§2.5.9 КАЛЬКУЛЯТОР 30
§2.5.10 БЕКАР-КНОПКА 31
§2.5.11 БОЕВЫЕ ПОЛЯ И ФИШКИ 31
§2.5.12 НОВОГОДНИЕ АКСЕССУАРЫ 32
§2.6 ИГРОВОЙ СТОЛ 32

§2.1 КАТЕГОРИИ УЧАСТНИКОВ И ИХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

В игре могут принимать участие примерно от двух до шести человек. Минимальное и максимальное количество участников зависит от региона и указывается в Книге Региона. Существует три категории участников:

- ***Игрок*** — тот, кто играет за определенного героя;
- ***Мастер Игры*** (или просто Мастер) — ведущий, не имеет собственного героя, описывает Игроку/Игрокам окружающий мир, руководствуясь Книгой Региона, действует за всех существ (других сапов, встреченных монстров или животных) в момент их контакта с героем;
- ***Ассистент*** — помощник Мастера Игры (второстепенный Мастер Игры).

Ассистент является необязательным, дополнительным участником. Игрок и Мастер Игры являются обязательными участниками.

Практически все взаимодействие между участниками *основано на диалогах*. Получая от Мастера сведения об окружающей обстановке, Игрок от лица героя говорит о своих действиях, после чего узнает от Мастера о результатах этих действий, а также об изменениях, которые они произвели на окружающую обстановку. Общаясь таким образом с Игроками, Мастер ведет игру, узнает о поведении героев, сообщает им о поведении обитателей мира и других событиях. Также участники ведут прямую речь от лица своих персонажей.

Пример игрового общения между Мастером и двумя Игроками:

Игрок 1: Я иду в оружейный магазин по адресу дом 6.

Игрок 2: А я не пойду в оружейный магазин, направлюсь сразу к городским воротам и там подожду.

Мастер: Хорошо. (*Обращается к Игроку 2 от лица ведущего.*) Ты подходишь к городским воротам. Там толпятся разные сапы, собралась небольшая очередь. Видимо, только что прибыл караван из другого города.

Игрок 2: Пока брата нет, мне все равно делать нечего. Так что я подхожу к привратнику и тихонечко говорю: «Ай-ай, нехорошо врать приезжим. Тебе не стыдно?».

Мастер (*от лица привратника*): «Ха! Тут у меня караван прибыл, сейчас не до тебя», говорит он и отворачивается. Выглядит он действительно очень занятым.

Игрок 2: Ну ладно. Тогда буду ждать брата.

Мастер (*обращается к Игроку 1*): Ты подходишь к оружейному магазину и заходишь внутрь. Там тебя встречает продавец. Он встает со стула и восклицает: «Приветствую, друг! Ты, кажется, снова отправляешься в поход. Комплект стрел, как обычно?».

Игрок 1: «Привет, Хорн! Да, я возьму комплект стрел и еще 4 стрелы поштучно».

Мастер (*от лица продавца Хорна*): «Тогда с тебя 90 монет».

Игрок 1: Я плачу 90 монет и беру стрелы. 4 стрелы я кладу в колчан, теперь он полный, а комплект кладу в рюкзак, в четвертый слот. (*Участники отмечают изменения в Карточке Героя.*)

Мастер: Посчитаем деньги. 738 – 90 = 648. У тебя остается 648 монет. (*Участники записывают это значение.*) Твои действия?

Игрок 1: Я прощаюсь с оружейником, выхожу из магазина и иду к городским воротам.

Мастер: Подойдя к городским воротам, ты встречаешься с братом.

Игрок 2 (*обращается к Игроку 1*): Ну что, все вроде взяли, в путь?

Игрок 1: Да, пошли. (*Обращается к Мастеру.*) Мы выходим из города.

Рассмотрим более детально категории участников игры и связанные с ними понятия.

§2.2 ИГРОК И ЕГО ГЕРОЙ

Сущностью Игрока в мире VTNL становится ***герой***, которого он выбирает или генерирует в начале партии. От начала и до конца игры на выбранном регионе Игрок будет отождествляться *только с этим героем*. Базовые правила игры запрещают добавлять новых героев по ходу идущей партии, поэтому по сути партия — это *история приключений героя или нескольких героев, выбранных в ее начале.*

Все герои представляют собой разумных человекоподобных существ с двумя ногами, двумя руками и т.д., и потому их изначальные возможности соответствуют или близки человеческим. Каждый герой нуждается в еде и отдыхе, может заболеть, получить ранения и погибнуть. Герой имеет целый ряд характеристик и параметров, многие из которых можно менять и развивать. Для записи данных о герое используется специальный лист, который называется ***Карточкой Героя***. Это главный документ Игрока.

Информацию о характеристиках и параметрах можно найти в главе 4.

§2.2.1 Управление героем

Управление героем осуществляется посредством слов. От лица героя Игрок рассказывает о своих действиях и ведет прямую речь. Простые беспрепятственные действия, такие как передвижение или общение с кем-то, выполняются сразу. Действия, которым оказывается противодействие, либо действия, требующие от героя проявления некоторого мастерства или удачи, выполняются только при прохождении ***проверки на успешность***! К таким действиям относятся: совершение атаки, парирование атаки, вызов заклинания, парирование заклинания, попытка побега, попытка погони, взлом замка и пр.

Проверка успешности действия совершается с помощью бросков кубиков, и в зависимости от выпавших чисел действие героя оказывается либо успешным, либо неуспешным. Все действия, требующие прохождения проверки, оговорены в соответствующих блоках правил. В остальных случаях герой не должен проходить проверку успешности действия и либо может совершить действие беспрепятственно, либо вообще не способен совершить это действие.

Герой в рамках одной партии может быть отыгран только одним и тем же человеком! Правила VTNL категорически запрещают заменять Игрока для совершения броска или управления героем. Все броски кубиков, связанные с поверками действий героя, может совершать ***только его Игрок!***

Пример действий Игрока и проверки успешности побега:

Игрок (*говорит Мастеру*): Ну, поскольку разбойников 10, а я один, я разворачиваюсь и начинаю идти в обратную сторону.

Мастер: Тогда разбойники кричат тебе: «Эй, закурить не найдется? Ты куда это пошел?». И видя, что ты удаляешься, они пускаются за тобой в погоню.

Игрок: «Нет, нет, я не курю!», кричу я им и пытаюсь убежать.

Мастер: Кидай три кубика, чтобы узнать удалось ли тебе оторваться от преследователей. Если они тебя догонят, начнется бой.

Игрок (*кидает 3 кубика, совершая проверку успешности побега*): У меня 12.

Мастер (*кидает 3 кубика от лица разбойников, совершая проверку успешности погони*): У разбойников тоже 12. А по правилам VTNL равенство работает в пользу убегающего. С большим трудом, но тебе все же удалось убежать от разбойников. Видимо, благодаря тому, что ты не куришь.

§2.2.2 Принцип опыта и уровней

В VTNL используется классический принцип *опыта и уровней*: у героя есть показатель его опытности — ***очки опыта***, а также показатель развития — ***уровень***. Герой зарабатывает очки опыта за такие действия, как выполнение *квестов* (заданий), нанесение урона врагам, обучение в специальных заведениях, открытие неизведанных клеток на карте и т.д. Когда герой накапливает определенное количество очков опыта — его уровень повышается. При повышении уровня увеличиваются значения некоторых параметров, в результате чего мощь героя возрастает. Минимальный уровень = 1, максимальный уровень = 50.

Помимо получения опыта и развития параметров, герой зарабатывает и тратит деньги, находит/покупает снаряжение и оружие, изучает различные умения, учится в развивающих заведениях, нанимает других сапов и т.д. Все это расширяет его возможности, наделяет новыми навыками, позволяет совершать ранее недоступные действия и побеждать более могущественных врагов.

§2.2.3 Условия выбора героя

Максимальное количество Игроков (и, соответственно, героев) зависит от выбранного региона, указывается в Книге Региона и обычно составляет от 1 до 4. Условия выбора героя также зависят от региона. Возможны следующие варианты:

- ***полная генерация*** — процедура создания героя «с нуля», включающая выбор расы, пола, имени, класса и определение начальных характеристик героя с помощью бросков кубиков;
- ***ограниченная генерация*** (например, невозможность выбора расы);
- выбор из нескольких готовых героев;
- отыгрыш строго определенного героя;
- игра за «нерастущего» персонажа, который не получает опыт и неспособен повысить свой уровень.

Информацию о генерации героя можно найти в главе 8.

§2.3 МАСТЕР ИГРЫ — ВЕДУЩИЙ, NPC И ВСЕ СУЩЕСТВА

Мастер Игры не имеет определенного героя и никого не развивает, но при этом отыгрывает целый мир. С помощью Книги Региона, Рандомайзеров и Реестра он рассказывает о том, что видят и слышат герои, описывает, что их окружает.

Мастер Игры действует за всех ***NPC*** (от англ. «Non-Player Character») — самостоятельных персонажей игрового мира, не являющихся героями. Например, в момент общения героя с продавцом в оружейном магазине, Мастер ведет прямую речь от лица этого NPC, а также описывает его действия и окружающую обстановку.

Также Мастер Игры действует за всех остальных существ, с которыми сталкивается герой (встреченных животных, монстров и т.д.). При контакте героя с какими-либо враждебными существами, Мастер встает на место этих существ, прикидывает расклад сил и принимает решение: либо вступать, либо не вступать в бой. В мире VTNL все существа ценят свою жизнь и вступают в бой только в том случае, если имеют шанс на победу. Во всех иных ситуациях они будут стремиться убежать и сохранить свою жизнь, поэтому одной из задач Мастера станет спасение многих существ от кровожадных героев.

Мастер Игры — рассказчик, который играет не за себя, не за Игрока, не против Игрока, а за целый мир и всех его обитателей, кроме героев. Мастер окажется трактирщиком, сдающим комнаты для ночлега, стаей орков, напавших на героя, служителем, путешествующим

вместе с героем. Он будет верным псом, которого герой купит у охотника (тоже Мастера Игры), и могучим драконом, когда герой заглянет в его логово.

Мастер Игры должен обладать фантазией и артистизмом и хорошо ориентироваться в правилах VTNL. Все данные по игровому миру (Книга Региона и Рандомайзеры) находятся в его распоряжении и недоступны Игрокам, поэтому Мастеру часто приходится отвечать на вопросы о возможных действиях, а также о правилах, о существах и предметах, об их характеристиках. Поскольку Мастер Игры не может ни выиграть, ни проиграть, формально он является наименее заинтересованным лицом, и потому ***слово Мастера имеет наибольший вес при возникновении споров***. При этом в отличие от Игрока, Мастер Игры не является незаменимым участником. При необходимости он может передать свою партию другому человеку и сложить полномочия Мастера этой партии (навсегда или временно).

§2.4 АССИСТЕНТ — ВТОРОСТЕПЕННЫЙ МАСТЕР ИГРЫ

Во время игры участники постоянно ведут дневник действий героя, отмечают текущее количество денег, очков опыта, здоровья, еды и т.д. Отыгрыш и фиксирование действий даже одного героя занимают немало времени, поэтому большое количество Игроков может очень сильно замедлить игру, а также чрезмерно утомить Мастера. Отличным выходом из этой ситуации является участие Ассистента.

Ассистент — необязательный участник, второстепенный Мастер Игры. Он может помогать Мастеру вести записи при игре с несколькими Игроками, отыгрывать некоторых NPC (например, наемников или служителей героя) и даже временно заменять Мастера.

§2.5 ИГРОВЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

Для игры в VTNL используется ряд вещей, которые делятся на первостепенные (обязательные) принадлежности и второстепенные (необязательные) принадлежности.

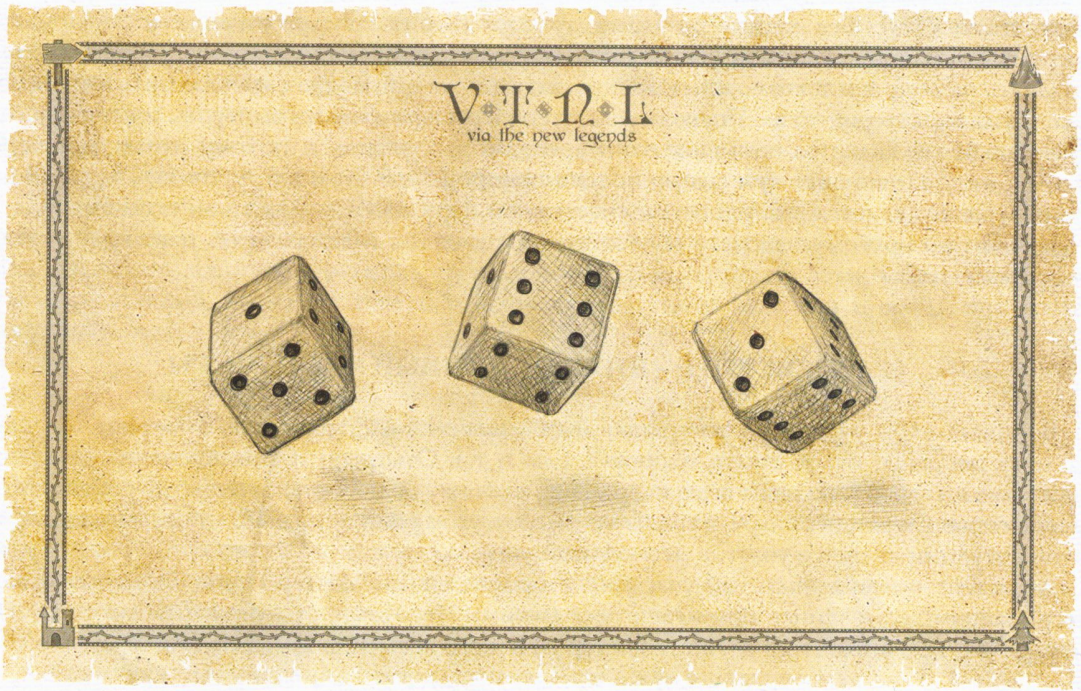
К первостепенным игровым принадлежностям относятся:
- кубики (игральные кости);
- дайсфилд;
- компьютер;
- ручки, карандаши, ластики, точилки;
- тетради в клетку;
- распечатанные игровые Карточки.

К второстепенным игровым принадлежностям относятся:
- таблички-ремайндеры;
- клипборды;
- калькулятор;
- бекар-кнопка;
- боевые поля и фишки;
- новогодние аксессуары.

Заказать игровые принадлежности можно на официальном сайте игры: ***www.vtnl.ru***

Рассмотрим эти принадлежности более подробно.

§2.5.1 Кубики



Три игральные кости d6

Классические ***шестигранные кубики*** — это основной игровой инструмент VTNL, который используется в качестве генератора случайных чисел. Игральную кость с шестью гранями принято называть ***d6*** (d — от англ. «dice», 6 — кол-во граней). Минимальный комплект, необходимый для игры, состоит из *трех одинаковых* кубиков d6. Однако лучше иметь в арсенале хотя бы два разных набора кубиков, а также запасные кубики для каждого набора.

Для игры рекомендуются классические кубики размером 16 мм. Каждый участник может пользоваться собственными кубиками, но все кубики в его наборе должны быть одинаковыми (допустимо только различие в цвете). Использовать «читерские» кубики (с неправильными гранями, смещенным центром тяжести, измененными символами и т.д.) категорически запрещено!

VTNL отличается строгим подходом к броску кубиков. Существует ряд правил, по которым следует совершать броски, и в случае несоответствия этим правилам бросок будет считаться недействительным.

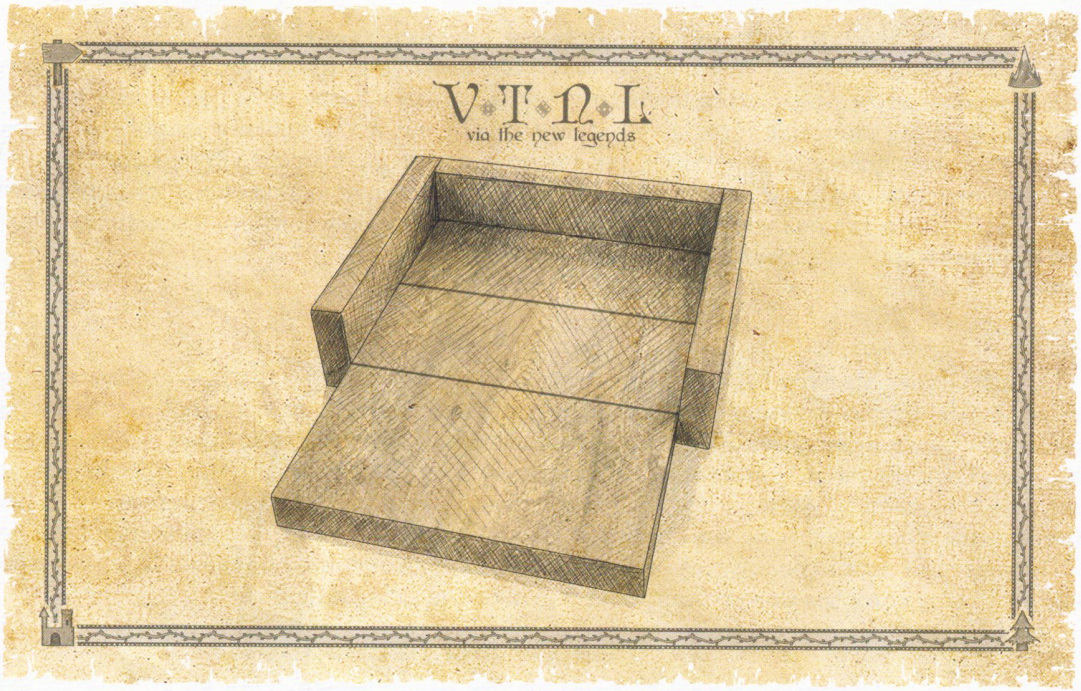
Информацию о правилах бросков кубиков можно найти в главе 3.

Заказать рекомендуемые для игры кубики можно на официальном сайте игры: ***www.vtnl.ru***

§ 2.5.2 Дайсфилд — поле для бросков

В процессе игры участники постоянно совершают броски кубиков. При этом кубики бросаются не абы куда, а на специальное поле — ***дайсфилд***.

Дайсфилд — это прямоугольная деревянная пластина, имеющая три борта. Стандартные размеры дайсфилда (Д×Ш) от 20×15 см. до 25×20 см. Боковые борта не равны длине пластины! Длина боковых бортов = 15 см. На поверхности дайсфилда прочерчены две поперечные линии: первая — на расстоянии 15 см. от заднего борта, вторая на расстоянии 7,5 см. от



Дайсфилд

заднего борта. Толщина дайсфилда и его бортов = 2 см. Высота бортов (от рабочей поверхности дайсфилда) = 3 см.

Заказать дайсфилд можно на официальном сайте игры: ***www.vtnl.ru***

§2.5.3 Компьютер

Изначально VTNL задумывалась как исключительно книжная настольная игра, не требующая использования компьютера, да и вообще независимая от электричества. В принципе, такой формат игры существует и занимает несколько томов. Но печатный объем данных одной лишь прото-версии переваливает за 1000 страниц, и ручной поиск нужной информации среди всех этих страниц занимает слишком много времени. Компьютер же значительно ускоряет переход между блоками правил, поэтому он стал необходимым инструментом для проведения игры, а VTNL превратилась в уникальный «настольно-компьютерный гибрид».

Во время сеанса игры компьютер находится в распоряжении Мастера. С помощью него Мастер просматривает Книгу Региона, пользуется Рандомайзерами и Реестром, ищет нужные правила. ***Игрок во время сеанса игры не имеет доступа к компьютеру*** и не может просматривать Книгу Региона и Рандомайзеры, поэтому компьютер на столе следует располагать так, чтобы Игроки не видели его экрана. В распоряжении Игрока имеются только различные Карточки (Карточка Героя и другие Карточки, которые он получает в процессе игры), а также тетрадь для ведения лога. Также рекомендуется держать на столе Книгу Базовых Правил и Реестр, чтобы Игрок не донимал Мастера и имел возможность самостоятельно просмотреть интересующую его информацию.

Помимо просмотра информации компьютер используется для проведения сражений с помощью специальной программы.

Скачать программы для VTNL можно на официальном сайте игры: ***www.vtnl.ru***

§2.5.4 Ручки, карандаши, ластики, точилки

Участникам игры приходится постоянно вести записи в тетрадях и различных Карточках. Для ведения записей в тетрадях используются ручки, а для ведения записей в Карточках требуются карандаши и ластики, так как большая часть показателей на Карточках обладает изменяемыми значениями. Чтобы игровой процесс не остановился из-за проблем с канцелярскими принадлежностями, участникам следует всегда иметь в запасе достаточное количество ручек, карандашей, ластиков и точилок.

§2.5.5 Тетради для ведения лога

Одна из задач Мастера Игры — записывать данные о текущей дате, о местонахождении и передвижениях всех персонажей, их состояниях, количестве *хит-поинтов* (единиц здоровья), опыта, денег и так далее. Эти записи называются ***игровым логом*** (от англ. «log») и ведутся Мастером в ***Тетради Хронологии***. Крайне желательно, чтобы каждый Игрок тоже вел лог и дублировал записи Мастера, относящиеся к своему герою. Это позволит выявить возможные ошибки и неточности, а также поможет Игроку ясно видеть картину происходящего.

При ведении лога используется ряд специальных сокращений, обозначений и маркировок, благодаря которым можно быстро находить самые важные данные.

Информацию о ведении игрового лога можно найти в главе 9.

Для ведения лога рекомендуется использовать обычные тетрадки в клетку. В течение партии каждый участник может исписать не одну такую тетрадь. Участникам следует всегда иметь в запасе достаточное количество пустых тетрадей, чтобы игровой процесс не остановился из-за их отсутствия.

§2.5.6 Карточки

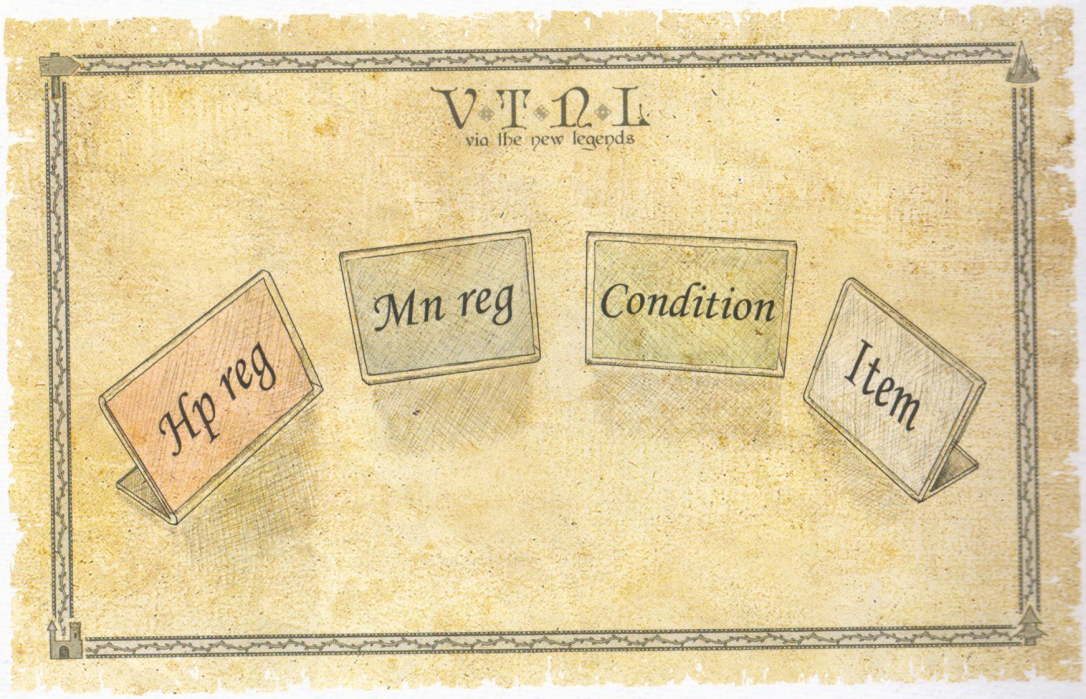
В процессе игры участники постоянно оперируют большим количеством данных, относящихся к героям, их собственности, статистике и пр. Для записи этих данных используются специальные Карточки. Главной из них является Карточка Героя, в которой записываются характеристики и параметры героя. Остальные Карточки применяются участниками при тех или иных обстоятельствах. К второстепенным Карточкам относятся: Ген-лист, Стат-лист, Таун-лист, Карточка Жилья, Карточка Животных, Карточка Служителя, Карточка Наемников, Бэтл-лист. Каждая Карточка имеет формат А4 и распечатывается на принтере.

Скачать Карточки для распечатки можно на официальном сайте игры: ***www.vtnl.ru***

Почти все Карточки дублируются и синхронно ведутся и Мастером, и Игроком. Это помогает избежать искушения сжульничать и выявляет ошибки и неточности.

Периодически Карточки, и особенно Карточка Героя, приходят в негодность (из-за повреждений, сделанных ластиком и карандашом) и требуют замены. Чтобы игровой процесс не остановился из-за отсутствия нужных Карточек, следует либо иметь «под рукой» принтер, либо регулярно пополнять запас Карточек и всегда иметь в наличии не менее 6—8 пустых Карточек каждого вида. Для хранения распечатанных Карточек рекомендуется завести специальную канцелярскую папку.

§2.5.7 Таблички-ремайндеры



Таблички-ремайндеры

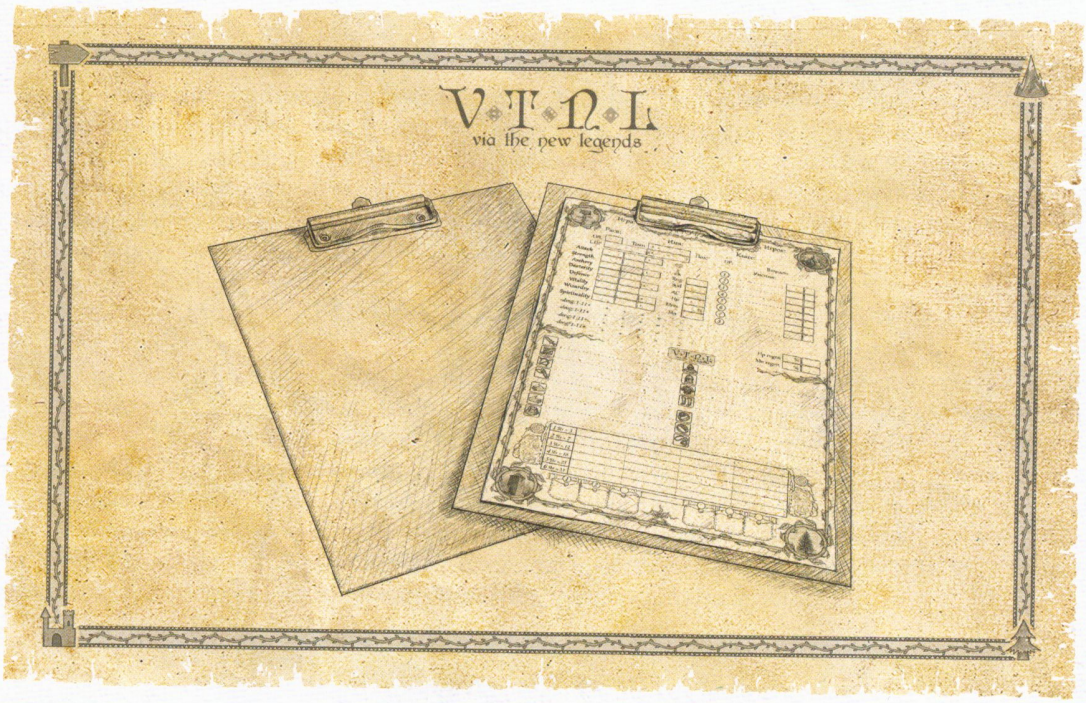
Во время игры участники иногда забывают про следующие процессы и обстоятельства: регенерацию *хит-поинтов* или *маны* (жизненной и магической энергий), изменение состояния персонажа, ручную переноску предметов. Для напоминания об этих процессах и обстоятельствах используются ***таблички-ремайндеры***, которые ставятся на борт дайсфилда или перед ним в те моменты, когда соответствующий процесс или обстоятельство является активным.

Всего существует четыре таблички-ремайндера:

- табличка «***Hp reg***» (красная) — используется для напоминания о регенерации хит-поинтов;
- табличка «***Mn reg***» (синяя) — используется для напоминания о регенерации маны;
- табличка «***Condition***» (зеленая) — используется для напоминания о том, что персонаж *НЕ находится* в хорошем состоянии;
- табличка «***Item***» (серая) — используется для напоминания о том, что персонаж что-то несет в руках и имеет штрафные поинты при побеге с поля боя.

Информацию об этих табличках и соответствующих им процессах и обстоятельствах можно найти в главе 4.

§2.5.8 Клипборды



Клипборды

Играя в VTNL, участники постоянно ведут записи в Карточках, и постепенно количество этих Карточек увеличивается. Во избежание путаницы в этих документах и для их удобного заполнения рекомендуется использовать ***клипборды*** — планшеты для бумаг с зажимом в верхней части.

§2.5.9 Калькулятор

VTNL — отличный тренажер по сложению и вычитанию, так как в процессе игры участникам приходится постоянно совершать эти арифметические действия (значительно реже совершается умножение и деление). Основные расчеты в игре относятся к деньгам, опыту, хит-поинтам и урону и не представляют собой особой сложности.

Чтобы игра в VTNL принесла пользу мозгам, рекомендуется производить все основные вычисления в уме. Вычисления следует производить и Мастеру, и Игроку, а затем проверять друг друга. Это поможет избежать ошибок в расчетах. Однако иногда возникают ситуации, когда необходимо проверить сделанные расчеты, либо ускорить сам вычислительный процесс (например, при подсчете опыта, полученного после боя). Для таких ситуаций участникам не помешает иметь в арсенале игровых принадлежностей настольный калькулятор.

§2.5.10 Бекар-кнопка

Бекар-кнопка

Бекар-кнопка — это настольный звонок, который используется Игроками при определении ассортимента в торговом заведении (например, в оружейном магазине). Нажатие на бекар-кнопку прерывает определение текущей вещи и означает переход к определению следующей вещи. Игрокам следует придерживаться золотого правила: *без повода в бекар-кнопку не жми!*

Информацию о системе определения ассортимента можно найти в главе 9.

§2.5.11 Боевые поля и фишки

Для проведения сражений в VTNL необходимы ***боевые поля*** и ***фишки***, либо компьютерная программа VTNL Battleboard. Эта программа представляет собой виртуальную версию первоначальной, настольной системы проведения сражений. Использование программы VTNL Battleboard избавляет от надобности иметь материальные боевые поля и фишки, экономит место на игровом столе, и, что самое важное, *значительно* ускоряет процесс подготовки к сражению. Кроме того, программа VTNL Battleboard автоматически совершает некоторые расчеты, связанные с боями, что также облегчает жизнь Мастеру Игры.

Впрочем, при желании участники могут вернуться к «истокам» и использовать материальные боевые поля и фишки.

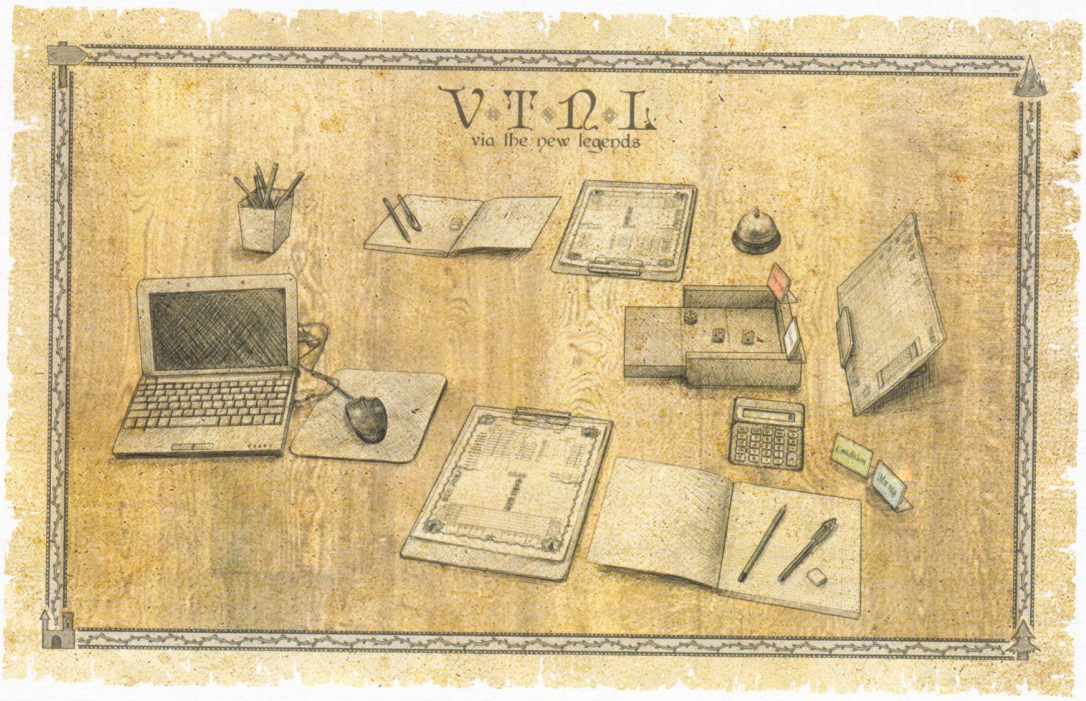
Информацию о боевых полях, фишках и правилах ведения сражений можно найти в главе 10.

Скачать программы для VTNL, а также заказать боевые поля и наборы фишек можно на официальном сайте игры: ***www.vtnl.ru***

§2.5.12 Новогодние аксессуары

Новый Год в мире VTNL, так же как и в реальном мире, — особенное событие. Если герой отправится на новогодний праздник в трактир, его будет ожидать отличный вечер. Для полноты ощущений следует иметь на этот случай бенгальские огни, хлопушки и другие праздничные аксессуары, и тогда от Нового Года на Креате участники игры получат особые и незабываемые впечатления!

§2.6 ИГРОВОЙ СТОЛ



Классический вариант расположения игровых принадлежностей на столе

VTNL — настольная игра, и потому для организации игрового процесса требуется ***стол*** (или другая заменяющая его поверхность). Чтобы участники не отвлекались на постоянно пропадающие карандаши и ручки, падающие тетрадки и смятые Карточки, игровой стол надо должным образом подготовить — удобно расположить на нем все необходимые принадлежности, а также запасные ручки, карандаши, ластики, тетради и Карточки. Также рекомендуется подготовить и само место проведения игры. Создав комфортные условия, приготовив нужные напитки и закуски, Мастер и Игроки смогут по-настоящему погрузиться в атмосферу происходящего, провести в игре много часов и получить от сеанса истинное удовольствие.

При посадке за столом важно учитывать следующее условие: ***Игрок не должен видеть экран компьютера!*** По этой причине Мастеру и Игрокам крайне желательно садиться друг напротив друга. При переходе в Боевой Режим и использовании программы для проведения сражений экран компьютера поворачивается так, чтобы был виден всем участникам боя. Также важно позаботиться о расположении дайсфилда — он должен быть доступен для каждого участника игры. Если в игре принимает участие много Игроков, допустимо использование нескольких дайсфилдов.

Классический вариант размещения принадлежностей на столе выглядит следующим образом: компьютер стоит слева от Мастера, дайсфилд — справа от Мастера. Между ними находится письменное пространство для клипбордов с Карточками и Тетрадей Хронологий. Таблички-ремайндеры и калькулятор ставятся за дайсфилдом на стороне Мастера.

Бекар-кнопка ставится рядом с дайсфилдом на стороне Игрока. Около заднего борта дайсфилда устанавливается подставка с Картой Региона, заполняемой Игроком.

Также рекомендуется держать под рукой Книгу Базовых Правил и Реестр.

Заказать книги по VTNL можно на официальном сайте игры: ***www.vtnl.ru***

Глава 3
Обозначения и правила бросков

СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ:

§3.1 ОБОЗНАЧЕНИЯ БРОСКОВ 35
§3.2 ПРАВИЛА СОВЕРШЕНИЯ БРОСКОВ 36
§3.3 ДРОПЫ 37

§3.1 ОБОЗНАЧЕНИЯ БРОСКОВ

В процессе игры участники постоянно совершают броски кубиков. В зависимости от ситуации применяются броски с разным количеством кубиков — от одного до трех, — а также броски с дополнительными модификаторами. Для быстроты и удобства чтения все броски имеют краткую форму записи. Поскольку игральную кость с шестью гранями принято называть d6, то:

- ***1d6*** означает бросок одного кубика;
- ***2d6*** означает *одновременный* бросок двух кубиков (выпавшие числа складываются между собой);
- ***3d6*** означает *одновременный* бросок трех кубиков (выпавшие числа складываются между собой).

Пример: «на столе лежит 2d6 бутербродов» будет означать, что на столе находится от 2 до 12 бутербродов. Чтобы определить точное количество бутербродов, необходимо одновременно бросить два кубика и сложить выпавшие на них числа.

С помощью шестигранного кубика можно получить не только одно из шести значений, но и одно из двух значений, а также одно из трех значений. Такие броски обозначаются следующим образом:

1d2 означает бросок одного кубика, при котором:
числа 1, 2, 3 = 1; числа 4, 5, 6 = 2.

1d3 означает бросок одного кубика, при котором:
числа 1 и 2 = 1; числа 3 и 4 = 2; числа 5 и 6 = 3.

Пример: «категория бутерброда определяется броском 1d2: 1 = бутерброд с сыром, 2 = бутерброд с колбасой». Чтобы определить категорию бутерброда, необходимо бросить кубик. Если выпадет 1, 2 или 3 — это бутерброд с сыром. Если выпадет 4, 5 или 6 — это бутерброд с колбасой.

Иногда надо прибавить какое-то число к результату броска, либо вычесть число из результата, либо умножить результат броска. В этих случаях применяется запись броска с модификатором.

Пример: «количество бутылок пива = 1d6+4». Чтобы определить точное количество бутылок пива, надо бросить кубик и к выпавшему числу прибавить 4.

Пример: «в магазине продается 1d3—1 котлет». Получается, что в магазине есть от 0 до 2 котлет. Чтобы определить точное количество котлет, надо совершить бросок 1d3 и из результата вычесть единицу.

Пример: «в пачке арахиса лежит (3d6+2)×10 орехов». В данной ситуации предстоит сделать две операции — сложение и умножение. Как известно, сначала выполняются действия в скобках, поэтому, чтобы узнать сколько орехов лежит в пачке, необходимо одновременно бросить три кубика, сложить выпавшие на них числа, к этой сумме прибавить 2, а затем умножить полученную сумму на 10. Нетрудно посчитать, что в данном примере количество орехов будет кратно 10 и находится в диапазоне от 50 до 200 штук.

Результат броска может являться не просто числом, а процентами.

Пример: «сила взрыва петарды, брошенной в снег, сокращается на ((2d6—2)×10)%». В этом примере сначала следует бросок двух кубиков, из выпавшей суммы вычитается двойка и результат умножается на 10. Полученное число показывает на сколько процентов сократится сила взрыва петарды.

Также встречаются ситуации, когда для получения конечного результата необходимо совершить несколько бросков. ***Броски кубиков всегда совершаются в порядке их следования в формуле!***

Пример: (3d6×10)+(2d6—2). Порядок действий:

1) Совершается бросок трех кубиков, числа складываются, сумма умножается на 10.
2) Совершается бросок двух кубиков, числа складываются, из суммы вычитается 2, и затем результат прибавляется к первому числу.

Пример: (1d3+16)×10+(2d6+3). Порядок действий:

1) Совершается бросок 1d3, к результату прибавляется 16, затем полученная сумма умножается на 10.
2) Совершается бросок двух кубиков, числа складываются и к сумме прибавляется 3. Затем результат прибавляется к первому числу.

§3.2 ПРАВИЛА СОВЕРШЕНИЯ БРОСКОВ

VTNL отличается строгим подходом к броску кубиков. Существует ряд правил, по которым необходимо совершать броски, и в случае несоответствия этим правилам бросок будет считаться недействительным.

- Для игры рекомендуются классические кубики размером 16 мм.
- Каждый участник может пользоваться собственными кубиками, но все кубики в его наборе должны быть одинаковыми (допустимо только различие в цвете).
- Использовать «читерские» кубики (с неправильными гранями, смещенным центром тяжести, измененными символами и т.д.) категорически запрещено!
- При совершении бросков ***категорически запрещено использовать «чужие руки»***. Т. е. участник не может передавать свой бросок другому участнику или просить кого-либо еще совершить бросок вместо себя.
- Кубики необходимо бросать только на дайсфилд и только со стороны, не имеющей борта. Броски через борт запрещены! При большом количестве участников можно использовать несколько дайсфилдов.
- При совершении броска поверхность дайсфилда должен быть пустой! Если во время броска на ней находился какой-то посторонний предмет (например, карандаш или неиспользуемый кубик), то бросок считается недействительным. Следует убрать посторонние предметы с дайсфилда и совершить новый бросок.
- Броски 2d6 и 3d6 совершаются всеми кубиками ***одновременно***! Любой бросок с несколькими кубиками, при котором кубики были брошены поочередно, считается недействительным. Следует перебросить кубики.
- Бросок, совершенный неверным количеством кубиков, считается недействительным. Следует перебросить кубики.
- В результате броска ***все кубики должны остаться на дайсфилде***! Если хотя бы один кубик выпадает из дайсфилда, бросок считается недействительным. Следует перебросить кубики.
- В результате броска ***хотя бы один кубик должен коснуться борта***!
- В результате броска ***хотя бы один кубик должен полностью пересечь обе линии*** (в полете или по поверхности дайсфилда)!
- Запрещено пользоваться «скользящим броском», при котором кубик не переворачивается и не отскакивает от поверхности дайсфилда, а просто скользит по ней на одной грани.
- Если кубик при броске касается какого-то предмета, находящегося за пределами дайсфилда или на его борте (например, таблички-ремайндера), и в результате отскока возвращается обратно на дайсфилд, бросок считается недействительным. Следует перебросить кубики.
- Если в результате броска кубик оказывается на борте дайсфилда, стоит на ребре или на другом кубике (очень редко, но возможно), бросок считается недействительным. Следует перебросить кубики.
- Перед совершением броска следует заявлять о действии, результат которого определяет этот бросок. Например: «я смотрю на количество вещей», «я наношу удар мечом», «я убегаю» и пр. Бросок, совершенный безмолвно, может быть не засчитан Мастером Игры или оспорен другими участниками, если данная ситуация трактуется неоднозначно.
- Во время сеанса игры ***нельзя совершать холостые броски*** (бросать кубики на дайсфилд «просто так»). Каждый бросок что-то определяет и является звеном в общей цепочке событий. При совершении первого холостого броска Игроком, Мастер должен

предупредить его о недопустимости таких бросков. В дальнейшем Мастер имеет полное право штрафовать Игрока: за совершение Игроком холостого броска на его героя накладывается проклятье (состояние Cursed). При совершении холостого броска Мастером, Игроку следует заклеймить его позором!

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний.

- Рекомендуется кидать кубики рукой и перед броском совершать встряхивающее движение — ***шейк*** (shake). Бросок без предварительного встряхивания кубиков в руке считается подозрительным. Не рекомендуется использовать для встряхивания стакан и другие приспособления.
- После завершения броска участник должен убрать кубики с дайсфилда. Рекомендуется класть кубики рядом выпавшими цифрами наверх и оставлять последний результат нетронутым до следующего броска.
- При некоторых проверках совместного действия допустимо совершение броска 3d6 несколькими участниками. Например, в ситуации, когда двое персонажей совершают попытку побега, двое Игроков могут (по счету) одновременно кинуть 3 кубика (кто-то будет бросать один кубик, а кто-то два).
- Если в результате броска между участниками игры возникает спор о его правильности, ***решение о корректности этого броска принимает Мастер Игры!***
- Бросок кубиков засчитывается только тогда, когда соответствует приведенным выше правилам! ***Если бросок действителен и засчитан, то перебросить кубики и переопределить результат невозможно!***

§3.3 ДРОПЫ

Довольно часто при совершении броска кубик выскакивает из дайсфилда или вообще пролетает мимо него. Такой бросок называется ***дроп*** (drop) и считается недействительным. В случае дропа следует перебросить кубики.

Существует несколько разновидностей дропа, имеющих собственные названия:

- ***Сингл дай дроп*** (single die drop) — падение одного кубика, обычно именуется просто «дроп»;
- ***Дабл дроп*** (double drop) — падение двух кубиков;
- ***Фул дроп*** или ***ол даун*** (full drop, all down) — падение трех кубиков.

Также существует несколько довольно комичных видов дропа:

Шейк дроп (shake drop) — падение одного или нескольких кубиков из руки во время их встряхивания *перед* броском;

Лост дроп (lost drop) — падение и последующая потеря одного или нескольких кубиков;

Нуб дай лузинг (noob die losing) — потеря одного или нескольких кубиков в результате шейк дропа.

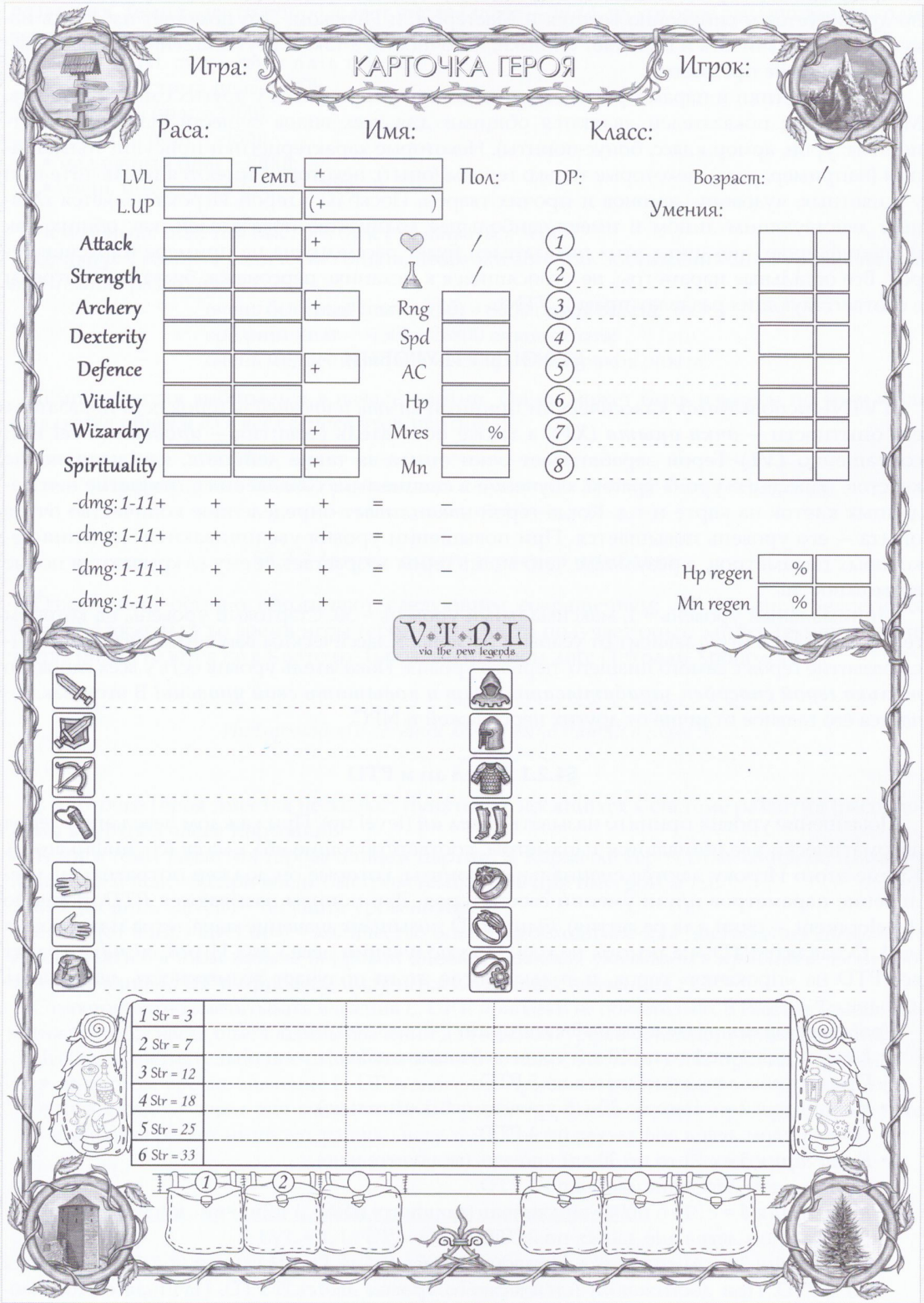
В некоторых ситуациях участники игры могут совершать дропы слишком часто или даже намеренно. Для поддержания игровой концентрации и во избежание длительной череды дропов рекомендуется применять правило, согласно которому за три дропа подряд участник может получить по физиономии.

Глава 4
Характеристики и параметры персонажей

СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ:

§4.1 КАРТОЧКА ГЕРОЯ 39
§4.2 ОПЫТ И УРОВНИ 40
§4.2.1 ЛЕВЕЛ АП И PTD 40
§4.2.2 ТЕМП РАЗВИТИЯ 41
§4.2.3 ЗАПИСЬ ОПЫТА И РАСЧЕТ ПРИБАВКИ 41
§4.3 ОСНОВНЫЕ ПАРАМЕТРЫ 42
§4.3.1 РАЗВИТИЕ ПАРАМЕТРОВ 42
§4.3.2 НАТУРАЛЬНЫЕ И ИТОГОВЫЕ ЗНАЧЕНИЯ 42
§4.4 УМЕНИЯ 43
§4.4.1 СТУПЕНИ РАЗВИТИЯ СКИЛЛА 43
§4.4.2 РАЗВИТИЕ УМЕНИЙ 44
§4.4.3 СЛОТЫ УМЕНИЙ 44
§4.5 БАЗОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ 45
§4.5.1 РАСА 45
§4.5.2 ПОЛ 46
§4.5.3 ИМЯ 46
§4.5.4 КЛАСС 46
§4.5.5 ВОЗРАСТ И ДР. 47
§4.6 ИНВЕНТАРЬ И ВЕЩИ 48
§4.6.1 СЛОТЫ ЭКИПИРОВКИ 48
§4.6.2 ВЕЩЕВЫЕ СЛОТЫ И РАЗМЕРЫ ПРЕДМЕТОВ 50
§4.6.3 РЮКЗАК 52
§4.6.4 РУЧНАЯ ПЕРЕНОСКА ВЕЩЕЙ 53
§4.6.5 КАРМАНЫ 53
§4.6.6 ДЕНЬГИ 54
§4.7 ВТОРИЧНЫЕ ПАРАМЕТРЫ 55
§4.7.1 ХИТ-ПОИНТЫ 55
§4.7.2 РЕГЕНЕРАЦИЯ ХИТ-ПОИНТОВ 56
§4.7.3 МАНА 57
§4.7.4 РЕГЕНЕРАЦИЯ МАНЫ 57
§4.7.5 УРОН 58
§4.7.6 КЛАСС БРОНИ 59
§4.7.7 МАГИЧЕСКОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ 61
§4.7.8 СКОРОСТЬ 61
§4.7.9 РЕЙНДЖ 63
§4.8 СОСТОЯНИЯ 64
§4.9 БОНУС-ПОИНТЫ 64
§4.10 ЖИЗНИ 67
§4.11 ЭЛИКСИРЫ 68

§4.1 КАРТОЧКА ГЕРОЯ



Каждый герой имеет целый ряд характеристик и параметров, многие из которых можно менять и развивать. Данные о герое записываются на специальном листе, который называется ***Карточкой Героя***. Это главный документ Игрока. Карточка каждого героя обязательно дублируется и синхронно ведется и Мастером, и Игроком. Это помогает избежать искушения сжульничать и выявляет ошибки, неточности, а также неумышленно оставленные или пропавшие предметы.

Характеристики и параметры имеются не только у героя, но и у других сапов и существ. Многие типы показателей являются общими для всех видов существ (например: хит-поинты, урон, армор класс, бонус-поинты). Некоторые характеристики присущи только сапам (например, раса), некоторые только героям (опыт), некоторые имеются исключительно у животных, чудовищ, демонов и прочих тварей. Поскольку герой Игрока является главным действующим лицом и имеет наибольшее количество показателей, как общих, так и специфичных, механика этих показателей будет рассмотрена на примере Карточки Героя. Все остальные параметры, не относящиеся к механике персонажа, будут рассмотрены в соответствующих разделах правил VTNL.

§4.2 ОПЫТ И УРОВНИ

В VTNL используется классический принцип *опыта и уровней*: у героя есть показатель его опытности — ***очки опыта*** (***XP***), а также показатель развития — ***уровень*** (***level*** или сокращенно ***LVL***). Герой зарабатывает очки опыта за такие действия, как выполнение квестов, нанесение урона врагам, обучение в специальных заведениях, открытие неизведанных клеток на карте и т.д. Когда герой накапливает определенное количество очков опыта — его уровень повышается. При повышении уровня увеличиваются значения некоторых параметров, в результате чего мощь героя возрастает, и ему открываются новые возможности.

Минимальный уровень = 1, максимальный уровень = 50. Стартовый уровень, на котором герой вступает в игру, зависит от условий региона. Классическим вариантом игры считается развитие героя с самого низшего, первого уровня. Показатель уровня есть у всех сапов, но ***только герой способен зарабатывать опыт и повышать свой уровень!*** В этом заключается его главное отличие от других персонажей и NPC.

§4.2.1 Левел ап и PTD

Повышение уровня принято называть ***левел ап*** (level up). При каждом левел апе у героя автоматически увеличиваются параметры, соответствующие его *классу* (спецификации). Кроме этого Игроку даются специальные поинты, которые он должен потратить на увеличение параметров и/или умений своего героя. Эти поинты называются ***PTD*** (points to development — очки для развития). Один PTD повышает значение параметра или умения на 1. Оставлять PTD «на потом» нельзя. При получении левел апа Игрок сначала тратит все PTD на «прокачку» героя, и только после этого получает возможность действовать дальше.

Уровни развития разделены на 5 категорий:

- ***Категория 1*** = с 1-го по 10-ый уровень (включительно).
  При каждом левел апе дается по 5 PTD.
- ***Категория 2*** = с 11-го по 20-ый уровень (включительно).
  При каждом левел апе дается по 4 PTD.
- ***Категория 3*** = с 21-го по 30-ый уровень (включительно).
  При каждом левел апе дается по 3 PTD.
- ***Категория 4*** = с 31-го по 40-ой уровень (включительно).
  При каждом левел апе дается по 2 PTD.
- ***Категория 5*** = с 41-го уровня. При каждом левел апе, кроме самого последнего, дается по 1 PTD. При достижении пятидесятого уровня дается 5 PTD. Начиная с этого момента, очки опыта становятся не нужны герою (можно продолжить вести запись накопленного опыта только ради статистики).

§4.2.2 Темп развития

Количество опыта, необходимое для получения левел апа, зависит от выбранного ***темпа развития***. Темп развития определяет число (далее — ***шаг***), на которое увеличивается количество опыта, необходимого для достижения следующего уровня.

Всего в VTNL существует пять темпов:

- очень быстрый (шаг = +50);
- быстрый (шаг = +100);
- средний (шаг = +150);
- медленный (шаг = +200);
- очень медленный (шаг = +300).

Чем меньше шаг, тем быстрее будет развиваться герой.

Пример: Сравните количество опыта, необходимого для достижения 20-го уровня на разных темпах развития:

очень быстрый (шаг = +50) = 8600 очков опыта;
средний (шаг = +150) = 25800 очков опыта;
очень медленный (шаг = +300) = 51600 очков опыта.

Темп развития выбирается в начале партии. Он не может быть изменен по ходу игры и является ***общим для всех героев*** этой партии!

Информацию о темпах развития можно найти в Реестре Темпов Развития.

§4.2.3 Запись опыта и расчет прибавки

Очки опыта обычно обозначают следующим сокращением: ***XP*** (от англ. «experience points»). Поскольку во время игры герой очень часто получает опыт, запись текущего количества опыта ведется не в Карточке Героя, а в игровом логе (Тетради Хронологии).

Информацию о ведении лога можно найти в главе 9.

В Карточке Героя имеется несколько пунктов, относящихся к системе развития (расположены в верхней части Карточки):

Темп = темп развития героев данной партии. В Карточке Героя отмечается не название темпа, а его шаг: +50 при очень быстром темпе, +100 при быстром и т.д.

LVL (от англ. «level») = текущий уровень героя.

L. UP (от англ. «level up») = количество опыта, необходимое для достижения *следующего* уровня. Также в этом пункте (в правой ячейке) в скобках указывается ***прибавка***. Если сложить значение L. UP и прибавку, получится следующее значение L. UP.

Самостоятельно высчитывать значения L. UP и прибавки не обязательно. В Реестре Темпов Развития имеются наглядные таблицы значений для каждого уровня и каждого темпа развития.

Чтобы самостоятельно посчитать эти значения, надо запомнить два простых правила:

- на первом уровне значение L. UP и значение прибавки равны шагу темпа развития;
- при каждом левел апе значение L. UP растет на число, равное прибавке, после чего прибавка растет на число, равное шагу темпа развития.

Пример роста значений L. UP и прибавки при темпе +100:

LVL = 1, L. UP = 100, Прибавка = +100;
LVL = 2, L. UP = 200, Прибавка = +200;
LVL = 3, L. UP = 400, Прибавка = +300;
LVL = 4, L. UP = 700, Прибавка = +400;
LVL = 5, L. UP = 1100, Прибавка = +500.

§4.3 ОСНОВНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Основные параметры — это восемь показателей, отвечающих за боевые, физические и магические способности сапа:

- ***Attack / Атака*** — показатель владения оружием ближнего боя;
- ***Strength / Сила*** — показатель физической силы;
- ***Archery / Стрельба*** — показатель владения стреляющим оружием;
- ***Dexterity / Ловкость*** — показатель подвижности, связанный с боевой инициативой, скоростью и владением некоторыми видами оружия;
- ***Defence / Защита*** — показатель мастерства уклонения от физических атак;
- ***Vitality / Живучесть*** — показатель жизненных сил;
- ***Wizardry / Чары*** — показатель владения магией;
- ***Spirituality / Духовность*** — показатель магических сил.

Каждый основной параметр имеет значение, выраженное числом. От этих значений зависят многие вторичные показатели, такие как хит-поинты, урон, бонус-поинты и прочие показатели, речь о которых пойдет несколько позже.

§4.3.1 Развитие параметров

Стартовые значения параметров героя определяются в начале игры (на этапе генерации/при выборе героя). Повысить основные параметры можно при достижении нового уровня. При каждом левел апе у героя автоматически увеличиваются *классовые параметры* — параметры, соответствующие его классу (см. раздел «Класс»). Кроме этого Игроку даются поинты PTD, которые он должен потратить на увеличение параметров и/или умений своего героя. Один PTD повышает значение любого основного параметра или умения на 1.

Кроме классовых прибавлений и PTD существуют и другие способы изменить (в том числе и понизить) значения основных параметров: изучение боевых умений, тренировки в развивающих строениях, некоторые события в путешествии, употребление специальных эликсиров и пр.

Также значения различных показателей персонажа можно менять с помощью предметов с ***артефактовыми свойствами*** (***арт-свойствами***). Под арт-свойством подразумеваются некие волшебные чары, влияющие на те или иные параметры персонажа или дающие какие-то дополнительные способности. Артефактовыми свойствами могут обладать предметы следующих категорий: оружие, амуниция и бижутерия.

Информацию об артефактовых свойствах оружия и амуниции можно найти в Реестре Артефактовых Свойств.

Информацию о бижутерии и ее свойствах можно найти в Реестре Минералов.

Предмет с арт-свойством изменяет тот или иной показатель не навсегда, а только до тех пор, пока используется персонажем в экипировке — т. е. держится в качестве оружия/щита или надет на тело.

Пример: кольцо с ониксом обладает арт-свойством, которое увеличит значение Ловкости персонажа на 3, если кольцо будет надето на палец. При снятии этого кольца Ловкость персонажа понизится на 3.

§4.3.2 Натуральные и итоговые значения

Чтобы не путаться с тем, какие значения являются постоянными, а какие зависимыми от арт-свойств, каждый основной параметр имеет два значения — ***натуральное*** и ***итоговое***.

Натуральное значение. Натуральными считаются значения параметров без учета арт-свойств предметов, используемых персонажем в экипировке.

Каждый основной параметр имеет минимальное и максимальное натуральное значение. Минимальное значение для параметров Wizardry и Spirituality = 0. Для всех остальных параметров минимальным значением является 1.

Максимальное значение параметра зависит либо от самого параметра, либо от расы персонажа. Нельзя повысить натуральное значение параметра, если он достиг своего максимума! В этом случае персонаж перестает получать классовые прибавления к этому параметру (если таковые имелись) и лишается возможности развивать его с помощью PTD и другими способами, влияющими на его натуральное значение.

Итоговое значение. Итоговыми считаются значения параметров *с учетом арт-свойств* предметов, используемых персонажем в экипировке. Т. е. итоговое значение параметра = натуральному значению + суммарному воздействию арт-свойств на этот параметр. При отсутствии у персонажа предметов со свойствами, влияющими на данный параметр, итоговое значение = натуральному.

Итоговые значения считаются главенствующими, по ним рассчитываются соответствующие подчиненные показатели персонажа! Итоговые значения параметров *не имеют ограничений*, поэтому с помощью арт-свойств можно развить параметр выше натурального максимума!

Информацию об основных параметрах, их максимальных натуральных значениях, а также показателях, на которые влияют основные параметры можно найти в Реестре Характеристик и Параметров.

В Карточке Героя под показателем L. UP находятся два столбика ячеек, предназначенных для записи значений основных параметров:

- ***левый столбик ячеек*** — здесь записываются натуральные значения параметров;
- ***правый столбик ячеек*** — здесь записываются итоговые значения параметров. Если у персонажа нет предметов с арт-свойствами, влияющими на данный параметр, то ячейку итогового значения целесообразно оставлять пустой, т. к. в этой ситуации итоговое значение = натуральному.

§4.4 УМЕНИЯ

Умения (они же — ***скиллы*** (от англ. «skill»)) дают персонажу дополнительные возможности и позволяют совершать некоторые особые действия: более эффективно использовать оружие, ездить верхом, опознавать предметы, нанимать сапов, взламывать замки, усмирять животных и пр.

Система VTNL включает в себя несколько десятков умений, которые делятся на следующие категории:

- ***Боевые умения***;
- ***Верховые умения***;
- ***Вспомогательные умения***;
- ***Специальные умения***.

Также существует категория магических умений, но в прото-версии они недоступны.

Герой, созданный «с нуля» (методом генерации), изначально не имеет скиллов. Умения изучаются в процессе игры в различных заведениях. Обладать умениями способны только сапы. Персонаж не может дублировать скиллы. Т. е. нельзя изучить умение, если персонаж уже обладает таким же умением!

§4.4.1 Ступени развития скилла

Каждое умение имеет значение, выраженное числом, и делится на несколько ступеней развития. Выученное умение изначально имеет значение = 0, что соответствует низшей ступени развития. Для достижения следующих ступеней, открывающих новые возможности,

надо повышать значение скилла на интервал, равный 6. Таким образом, персонажу откроются новые возможности умения при следующих значениях: 6, 12, 18 и т.д.

Пример: значения от 0 до 5 = низшая ступень скилла, значения от 6 до 11 = вторая ступень, значения от 12 до 17 = третья ступень, и т.д.

Существует ряд умений, дающих прибавки к соответствующим способностям персонажа за *каждую единицу* значения скилла.

Умения отличаются друг от друга своими максимальными значениями. Предел развития скилла может быть равен 12, 18 или 24.

В тексте ступень развития скилла обозначается соответствующим числом.

Пример: «Blade master 6» будет означать умение Blade master, развитое до 6, что соответствует второй ступени развития.

§4.4.2 Развитие умений

Повысить значение умения можно с помощью PTD. Этими поинтами Игрок волен распоряжаться как угодно: повышать только параметры, только скиллы или же совмещать их развитие. Помимо использования PTD есть и другие способы повысить значения умений: арт-свойства предметов, обучение в развивающих строениях, некоторые события в путешествии, употребление специальных эликсиров.

Кроме того, существует особый способ развития скиллов — чтение ***учебников***. Каждый учебник предназначен для развития конкретного умения. Например, учебник по выживанию (Surviving textbook) предназначен для развития умения Surviving. Прочтение учебника навсегда увеличивает значение соответствующего умения на 3 единицы. Учебник *может быть использован единожды и только одним существом* (после прочтения учебник исчезает). При этом каждое умение сапа может быть развито с помощью учебника лишь *один раз*.

Информацию об учебниках и правилах их прочтения можно найти в Реестре Предметов.

Нельзя повысить значение скилла, если он достиг своего максимума! В этом случае персонаж лишается возможности развивать его с помощью PTD и любыми другими способами, включая арт-свойства предметов (независимо от силы артефактовых свойств значение умения не может превысить свой максимум)!

Информацию об умениях и их значениях можно найти в Реестре Умений.

§4.4.3 Слоты умений

Данные о скиллах записываются в графе «***Умения***». Она находится в правой части верхней половины Карточки персонажа. Здесь расположены пронумерованные строки — ***слоты умений***, которые предназначены для записи названий выученных скиллов. Соответственно количеству слотов, ***герой может знать не более восьми умений***. ***Служитель*** героя (сап, состоящий на постоянной службе у какого-то героя) может знать не более трех умений.

Данные о характеристиках и умениях служителя записываются в ***Карточке Служителя***, *которая во многом идентична Карточке Героя.*

Информацию о наемниках и служителях можно найти в Реестре Умений (умение Leader).

Кроме строчек для названий скиллов в графе «Умения» имеются два столбика ячеек:
- ***левый столбик ячеек*** — здесь записываются значения умений;
- ***правый столбик ячеек*** — здесь отмечаются «галочкой» умения, по которым уже были прочитаны учебники.

К подбору умений следует подходить с умом, так как заменить одно умение другим — невозможно. Единственным способом забыть выученное умение и освободить слот, является употребление весьма редкого *эликсира забвения*.

Информацию об эликсирах можно найти в Реестре Алхимических Жидкостей.

§4.5 БАЗОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

§4.5.1 Раса

Все герои, а также неигровые персонажи (NPC) относятся к категории сапов и прежде всего отличаются друг от друга по расе. Система VTNL включает в себя восемь видов рас:
- ***Adans / Аданы*** — люди;
- ***Quendi / Квенди*** — эльфы;
- ***Perians / Перианы*** — хоббиты;
- ***Casars / Касары*** — гномы;
- ***Lyrches / Лирчи*** — изворотливые чешуйчатые болотные жители;
- ***Uruks / Уруки*** — полуорки;
- ***Ologs / Ологи*** — полутролли;
- ***Silms / Сильмы*** — волшебный лесной народ, родственный эльфам и дриадам.

Сапы обитают в ***населенных локациях*** (деревнях, городах, замках и т.п.). При этом обычно основное население локации составляют сапы какой-то одной расы. Бывает, что в локации уживаются и представители различных союзных рас.

Все сапы могут общаться между собой на *всеобщем* языке. В отношениях между сапами разных рас существует три позиции:
- ***Дружба*** — сапы дружеских рас никогда не воюют между собой и не имеют дел с убийцами своих сородичей.
- ***Вражда*** — сапы вражеских рас никогда не имеют дел между собой, не могут сосуществовать в рамках одного отряда или быть на службе у одного героя. Представителей вражеских рас сапы никогда не пускают в свои города! Встречи между враждующими расами обычно заканчиваются боем или побегом одной из сторон.
- ***Нейтралитет*** — между сапами этих рас нет открытой вражды, поэтому они спокойно могут сосуществовать в одном городе или отряде. Однако при выполнении боевых заданий нейтральные расы без каких-либо сомнений атакуют друг друга.

	Дружба	Вражда	Нейтралитет
Аданы	×	×	Все расы
Квенди	Квенди, Сильмы	Уруки, Ологи	Остальные расы
Перианы	Перианы	×	Все расы
Касары	Касары	Уруки, Ологи	Остальные расы
Лирчи	×	×	Все расы
Уруки	×	Квенди, Касары, Сильмы	Остальные расы
Ологи	×	Квенди, Касары, Сильмы	Остальные расы
Сильмы	Сильмы, Квенди	Уруки, Ологи	Остальные расы

В данной таблице указаны стандартные отношения между представителями разных рас. История игрового региона может предполагать и другие отношения между расами.

В такой ситуации необходимо обращаться к таблице межрасовых отношений, прилагающейся к Книге Региона.

Для некоторых рас свойственны определенные моральные устои и принципы. К примеру, квенди, перианы, касары и сильмы, в отличие от других рас, не приемлют убийство своих сородичей и никогда не враждуют с сапами своей же расы. Игрок должен помнить, что ***если некое задуманное действие будет идти в разрез с моральными принципами расы героя, он не сможет выполнить это действие.***

При генерации/выборе героя Игрок в первую очередь должен определиться с его расой. От расы героя будут зависеть его внешность, стартовые и максимальные значения основных параметров, максимальное значение скорости (Spd), стартовый и максимальный возраст, некоторые моральные устои героя, а также отношение к нему со стороны других сапов.

Раса персонажа отмечается кириллицей или латиницей в одноименном пункте, расположенном в верхней части его Карточки.

Информацию о внешности, морали, стартовых и максимальных параметрах различных рас можно найти в Реестре Характеристик и Параметров в разделе «Расы».

§4.5.2 Пол

Представители всех восьми рас системы VTNL являются гуманоидами и, что естественно, делятся на два пола: мужской и женский. При этом пол является исключительно описательной характеристикой внешности и образа персонажа. Пол никак не влияет на стартовые и максимальные значения каких-либо параметров. Мужчина и женщина одной и той же расы абсолютно равны по своему потенциалу, поэтому с точки зрения «прокачки» героя разницы в выборе пола нет.

В Карточке Героя пол отмечается русской или латинской буквой (М/Ж или M/F, соответственно) в одноименном пункте, расположенном справа от показателя «Темп».

§4.5.3 Имя

Каждый игровой персонаж, а также многие NPC имеют собственные имена. Фамилии в мире VTNL не распространены, а вот различных имен в игре очень много. При этом имена распределены по половому и расовому признаку и стилистически подходят только соответствующей категории сапов.

В Карточке Героя имя записывается кириллицей или латиницей в одноименном пункте, расположенном справа от показателя «Раса».

Информацию о подборе имени, а также списки мужских и женских имен для сапов разных рас можно найти в Реестре Имен.

§4.5.4 Класс

Класс — это специализация сапа, которая определяет его ***классовые параметры***. У каждого класса есть два первичных классовых параметра и один вторичный. При получении каждого левел апа натуральные значения первичных классовых параметров автоматически повышаются на 2, а значение вторичного классового параметра на 1.

Система VTNL включает в себя следующие классы:

- ***Warrior / Воин*** — специализируется на Атаке, Силе и Ловкости;
- ***Berserk / Берсерк*** — специализируется на Атаке, Силе и Живучести;
- ***Athlete / Атлет*** — специализируется на Атаке, Ловкости и Силе;
- ***Archer / Стрелок*** — специализируется на Стрельбе, Ловкости и Атаке;

- ***Knight / Рыцарь*** — специализируется на Атаке, Защите и Силе;
- ***Defender / Защитник*** — специализируется на Атаке, Защите и Ловкости.

Также существует несколько магических классов, специализирующихся на параметрах Wizardry/Чары и Spirituality/Духовность, но в прото-версии они недоступны.

Пример: класс героя = Рыцарь. Первичные параметры этого класса — Атака и Защита. Вторичный параметр — Сила. Соответственно, при каждом левел апе герой будет получать следующие прибавления: +2 к Атаке, +2 к Защите, +1 к Силе.

Наглядную схему классовых прибавлений можно найти в главе 8, а также в Реестре Характеристик и Параметров в разделе «Класс».

Поскольку при получении левел апов классовые параметры постоянно растут, обычно они оказываются самыми развитыми параметрами персонажа. Поэтому можно сказать, что класс определяет сильные стороны сапа и его боевую направленность. ***Поменять класс в течение игры невозможно!***

В Карточке Героя класс отмечается на русском или английском языке в одноименном пункте, расположенном справа от показателя «Имя». Чтобы не путаться с классовыми параметрами персонажа, рекомендуется использовать в его Карточке следующую ***маркировку***: первичные классовые параметры обвести, а вторичный — подчеркнуть.

§4.5.5 Возраст и ДР

Герои и их служители имеют показатель «***Возраст***». Этот показатель располагается в верхней части Карточки над графой «Умения». Слева от косой черты отмечается возраст персонажа на момент вступления в игру — стартовый возраст (это значение остается неизменным всю игру). Справа от косой черты отмечается текущий возраст персонажа.

Стартовый возраст зависит от расы сапа. Для героя он определяется при генерации. Для служителя — при поступлении на службу к герою. Также от расы сапа зависит и ***максимальный возраст***. Когда герой или служитель достигает максимального возраста, он заканчивает свои приключения и уходит на покой (игра для этого персонажа заканчивается). Однако чтобы довести персонажа до «пенсионного» возраста, необходимо потратить огромное количество времени, поэтому максимальный возраст сапа, по большому счету, можно считать простой формальностью.

Значения стартового и максимального возраста сапа можно найти в Реестре Характеристик и Параметров в разделе «Расы».

Помимо возраста все герои и служители имеют показатель «***ДР***», в котором указываются число и месяц дня рождения персонажа. Этот показатель расположен слева от показателя «Возраст». Значение ДР определяется с помощью нескольких бросков кубиков. Для героя ДР определяется при генерации. Для служителя — при поступлении на службу к герою.

В день рождения текущий возраст сапа увеличивается на 1. Помимо этого сап получает «подарочный» бонус:

- ***герой в день рождения*** получает один PTD, а также (3d6+2)×10 очков опыта;
- ***служитель в день рождения*** получает один PTD.

Информацию об определении дня рождения можно найти в Реестре Характеристик и Параметров.

§4.6 ИНВЕНТАРЬ И ВЕЩИ

§4.6.1 Слоты экипировки

Система VTNL включает в себя большое разнообразие предметов (от бутылки пива до ковра-самолета). Наиболее важными для персонажа являются предметы, относящиеся к ***экипировке***. Экипировка делится на три категории:

- ***Оружие*** (оружие ближнего боя, стреляющее оружие + колчан) — влияет на вид и силу наносимого урона;
- ***Амуниция*** (щит, дополнительная одежда, защита головы, защита тела, защита ног) — влияет на класс брони сапа;
- ***Бижутерия*** (кольца, амулет) — обладает артефактовыми свойствами, влияющими на показатели персонажа.

Существует множество видов оружия, амуниции и бижутерии. Все эти предметы обладают собственными показателями и отличаются друг от друга по своим характеристикам.

Информацию об оружии можно найти в Реестре Оружия.

Информацию об амуниции можно найти в Реестре Амуниции.

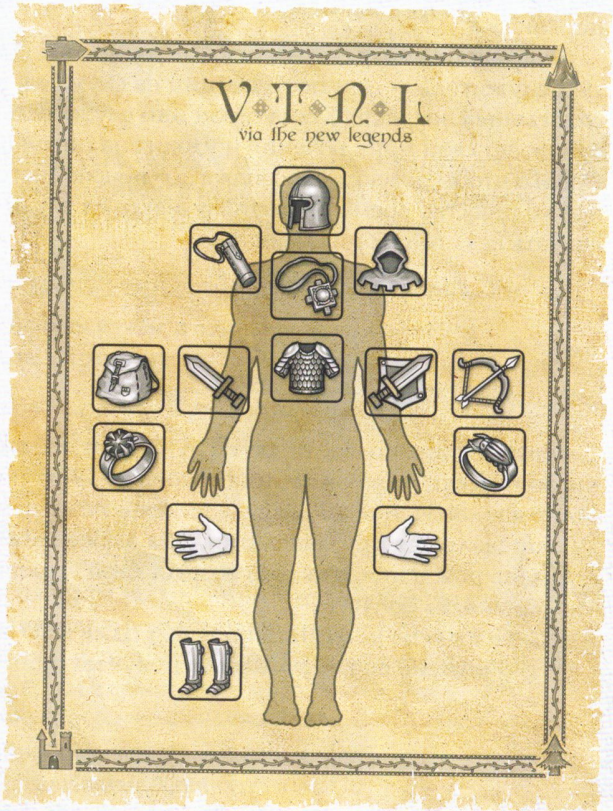
Информацию о бижутерии можно найти в Реестре Минералов.

Сапы носят предметы экипировки на соответствующих участках тела:

- оружие ближнего боя — в ножнах на поясе;
- стреляющее оружие — в налучье на поясе или на спине;
- стрелы — в колчане на поясе или на спине;
- щит — на предплечье или на спине;
- дополнительную одежду — на плечах;
- шлем — на голове;
- доспех — на туловище;
- поножи — на ногах;
- кольца — на пальцах;
- амулет — на шее.

Для более наглядного представления о том, как распределяются предметы экипировки на теле персонажа, взгляните на иллюстрацию.

Обратите внимание, что в небоевой ситуации руки персонажа не заняты оружием, поэтому во время пеших путешествий или путешествий в транспортном экипаже он может держать в руках еще какие-нибудь предметы (см. раздел «Ручная переноска вещей»). Но в случае сражения персонаж выбрасывает вещи, переносимые в руках, и достает оружие ближнего боя из ножен (+щит, если он пользуется этим предметом амуниции), либо стреляющее оружие из налучья и стрелу из колчана.



Тело персонажа и значки слотов экипировки

Экипировка, используемая персонажем, записывается в его Карточке на строчках, которые называются ***слотами экипировки***. Они расположены в нижней половине Карточки. Каждый слот обозначен значком соответствующего предмета. ***В одном слоте можно использовать только один соответствующий предмет экипировки***. С левой стороны находятся слоты, относящиеся к оружию (+ щиту). С правой стороны находятся слоты нательной амуниции, а под ними — слоты бижутерии. Разберем их по порядку.

Слот 1 — оружие ближнего боя.
В этом слоте записывается оружие ближнего боя. Это может быть *одноручное* оружие (меч, сабля, булава и пр.) или *двуручное* оружие (фламберг, секира, алебарда, посох и пр.).

Если персонаж использует двуручное оружие — слот 2 (слот щита/второго оружия) ***оказывается недоступен***. В этом случае в слоте 2 необходимо начертить крестик.

Если персонаж использует одноручное оружие, слот 2 остается доступным.

Слот 2 — щит или одноручное оружие ближнего боя.
В этом слоте записывается предмет, используемый слабой рукой персонажа. Это может быть либо щит, либо второе одноручное оружие.

Если персонаж использует двуручное оружие — этот слот оказывается недоступным, так как одновременно применять двуручное оружие со щитом или с одноручным оружием — невозможно.

Если персонаж использует щит — слот 3 (слот стреляющего оружия) ***оказывается недоступен***, так как в экипировке нельзя совместно носить и щит, и стреляющее оружие. В этом случае в слоте 3 необходимо начертить крестик.

Способность использовать второе одноручное оружие открывается только при наличии соответствующего умения. Чтобы использовать в слабой руке одноручное клинковое оружие персонаж должен обладать умением Blade master 24. Чтобы использовать в слабой руке одноручное ударное оружие персонаж должен обладать умением Drub master 24.

Если персонаж использует второе одноручное оружие, слот 3 остается доступным.

Слот 3 — стреляющее оружие.
В этом слоте записывается стреляющее оружие (лук или арбалет).

Если персонаж использует стреляющее оружие, он не может взять в слабую руку щит, так как в экипировке нельзя совместно носить и щит, и стреляющее оружие.

Чтобы пользоваться стреляющим оружием, персонаж должен иметь в слоте 4 колчан и стрелы. Стреляющее оружие можно носить и без стрел или колчана, но в таком случае стрелять будет нечем.

Слот 4 — колчан и стрелы.
В этом слоте отмечается наличие колчана, а также количество лежащих в нем стрел. Надетый на персонажа колчан отмечается словом «***Quiver***». Все колчаны в игре одинаковы по размерам и ***вмещают максимум 20 стрел***. Количество стрел отмечается после двоеточия.

Пример: «Quiver: 12» будет означать, что на персонажа надет колчан, в котором лежат 12 стрел.

Все стрелы в игре одинаковы и подходят для стрельбы как из луков, так и из арбалетов. *Стрелу возможно использовать лишь один раз*: независимо от итога выстрела она портится или теряется.

Для ношения колчана и стрел стреляющее оружие не требуется.

Пример: Персонаж использует одноручный меч и щит, поэтому слот 3 ему недоступен. При этом он носит колчан и стрелы.

Sword: d14

Wooden shield: AC 25

X

Quiver: 20

Пример: Персонаж использует два оружия — алебарду и лук. Однако на текущий момент стрелять он не может, так как у него кончились стрелы. Слот 2 (слот слабой руки) персонажу недоступен, потому что он использует двуручное оружие (алебарду).

Halberd: d17

X

Longbow: d9

Quiver: 0

Слот 5 — дополнительная одежда.
В этом слоте записывается дополнительная одежда, покрывающая тело персонажа. К категории дополнительной одежды относятся балахоны и плащи.

Слот 6 — защита головы.
В этом слоте записывается предмет, защищающий голову персонажа (шлем).

Слот 7 — защита тела.
В этом слоте записывается предмет, защищающий туловище персонажа (куртка, кольчуга, латы и пр.).

Слот 8 — защита ног.
В этом слоте записывается предмет, защищающий ноги персонажа (сапоги, поножи, ножные латы и пр.)

Слот 12 — кольцо.

Слот 13 — кольцо.
В этих слотах записываются кольца, которые носит персонаж. Соответственно количеству слотов, персонаж может использовать не более двух колец!

Слот 14 — амулет.
В этом слоте записывается амулет, который персонаж носит на шее.

§4.6.2 Вещевые слоты и размеры предметов

В течение игры персонаж имеет дело со многими предметами, которые приходится носить/возить с собой или где-то хранить. Для переноски вещей можно использовать руки (см. схему тела в разделе «Слоты экипировки»), а также два кармана. Кроме этого персонажу следует обзавестись рюкзаком и еще дополнительными четырьмя поясными карманами. Для перевозки предметов с помощью животного можно использовать седельную сумку. Для хранения вещей в жилье персонажа имеется шкаф.

Рюкзаки, седельные сумки и шкафы имеют определенную ***вместимость***, которая ***измеряется в слотах***. Слот — это условная ячейка, в которую влезает один предмет среднего размера. Чем больше слотов имеет рюкзак, сумка или шкаф, тем больше его/ее вместимость.

Каждый предмет имеет условный размер, который также вычисляется в слотах. Существуют следующие размеры предметов:

- ***S1/4*** = четвертьслотовый предмет (маленький);
- ***S1/2*** = полуслотовый предмет (небольшой);
- ***S1*** = однослотовый предмет (средний);
- ***S2*** = двухслотовый предмет (большой);
- ***S3*** = трехслотовый предмет (громоздкий).

Если у предмета размер S1, значит он полностью занимает один слот. Если у предмета размер S2 — он полностью занимает два слота. Если у предмета размер S3 — он полностью занимает три слота. Соответственно, полуслотовый предмет занимает половину слота, а четвертьслотовый предмет занимает четверть слота.

Пример: в рюкзаке персонажа имеется один пустой слот. Следовательно, в этот слот поместится либо один предмет размера S1, либо два предмета размера S1/2, либо один предмет размера S1/2 и два предмета размера S1/4, либо четыре предмета размера S1/4.

Информацию о предметах и их размерах можно найти в Реестре Предметов.

Вещевые слоты на Карточке — это пронумерованные строки, предназначенные для записи предметов. Поскольку самым мелким размером предмета является размер S1/4, каждый вещевой слот поделен на четверти. При записи вещей используются следующие правила (на примере слотов рюкзака):

- предмет размера S1/4 отмечается внутри четверти;

1 Str = 3	Rope		Lamp	

- предмет размера S1/2 отмечается на стыке двух любых четвертей *одной строки* (***нельзя размещать полуслотовые вещи на стыке строк!***);

1 Str = 3	Sleeping bag			
2 Str = 7		Magic book		
3 Str = 12			Torch	

- однослотовый предмет дополняется горизонтальной стрелкой;

1 Str = 3	Sword:d15 →			

- двухслотовые и трехслотовые вещи записываются на одной строке и дополняются горизонтальной и вертикальной стрелками, указывающими на габариты предмета.

1 Str = 3	Hauberk:AC 84 →			
2 Str = 7	↓			
3 Str = 12	Flying carpet →			
4 Str = 18				
5 Str = 25	↓			

В процессе игры персонажи постоянно пользуются вещевыми слотами. Для быстрого обозначения места в рюкзаке, сумке или шкафу применяется следующая конструкция:

номер слота — номер четверти или четвертей (слева направо).

Пример: вместо того, чтобы сказать — «я достаю лампу из третьей четверти первого слота», достаточно произнести — «беру лампу из 1—3».

Пример: «достаю меч из 1» означает, что персонаж достает меч из первого слота.

Пример: «кладу факел в 3–3–4» означает, что персонаж кладет полуслотовый факел в третью и четвертую четверти третьего слота.

Информацию о седельных сумках можно найти в Реестре Существ в разделе «Особые способности существ» (способность Saddlebag).

Информацию о шкафах можно найти в Реестре Жилья.

§4.6.3 Рюкзак

Основным средством для хранения и транспортировки вещей является рюкзак. В игре существуют рюкзаки трех размеров:

- ***Маленький рюкзак*** (отмечается буквой S) — вместимость = 2 слота;
- ***Средний рюкзак*** (отмечается буквой M) — вместимость = 4 слота;
- ***Большой рюкзак*** (отмечается буквой L) — вместимость = 6 слотов.

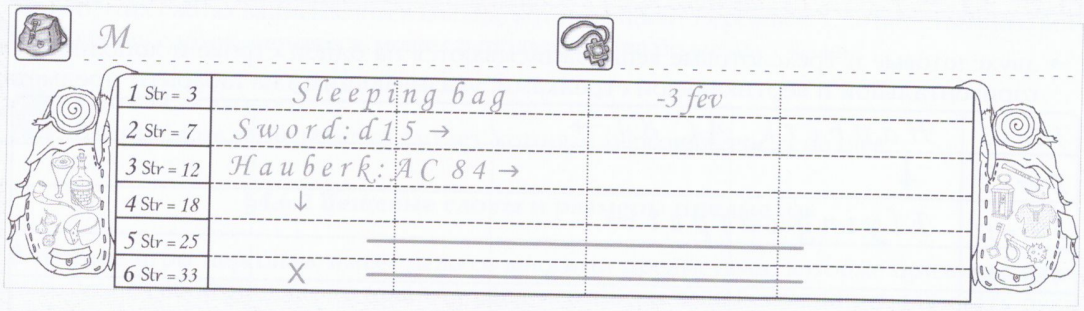
Персонаж может носить рюкзак любого размера, но количество доступных слотов зависит не только от размера рюкзака, но и от итогового значения параметра Strength/Сила.

Зависимость «грузоподъемности» от параметра Strength	
Strength = меньше 3	Персонажу недоступны слоты рюкзака
Strength = от 3 до 6	Персонажу доступен **1 слот**
Strength = от 7 до 11	Персонажу доступны **2 слота**
Strength = от 12 до 17	Персонажу доступны **3 слота**
Strength = от 18 до 24	Персонажу доступны **4 слота**
Strength = от 25 до 32	Персонажу доступны **5 слотов**
Strength = от 33	Персонажу доступны **6 слотов**

Слоты рюкзака расположены в нижней части Карточки Героя. Это шесть пронумерованных строк, разделенных на четверти. В ячейках с номерами слотов имеются подсказки по значениям Strength, открывающим доступ к этим слотам. Во избежание ошибок рекомендуется в слотах, недоступных из-за размера рюкзака, ставить прочерки, а в слотах, недоступных по Силе, ставить крестики.

Размер надетого рюкзака отмечается соответствующей буквой (S, M или L) в слоте экипировки с изображением сумки (расположен слева от слота с амулетом).

Пример:



Итоговое значение параметра Strength = 32, значит, персонаж может использовать 5 из 6 слотов. Но персонаж носит средний рюкзак (отмечается буквой M), вместимость которого = 4 слота. Поэтому в 6-ом слоте ставится прочерк и крестик (недоступно из-за рюкзака и Силы), а в 5-ом только прочерк (недоступно из-за рюкзака). В первый слот персонаж положил два предмета — спальный мешок (размер S1/2), и колбу с лекарством (размер S1/4). Место 1—4 осталось пустым. Второй слот занял меч (размер S1), а третий и четвертый слоты занял кольчужный доспех (размер S2).

При переходе в Боевой Режим рюкзак автоматически сбрасывается, поэтому ***во время сражения персонаж не имеет доступа к вещам, лежащим в нем***. Также рюкзак сбрасывается при прохождении испытаний в обнаруженных испытательных строениях. По окончании сражения или испытания каждый персонаж подбирает свой рюкзак автоматически.

В Основном Режиме персонаж имеет свободный доступ к рюкзаку за исключением моментов определения некоторых событий (эти моменты обозначены в Рандомайзере Событий). Так, например, если на персонажа нападают существа, он не успеет воспользоваться какими-либо вещевыми слотами до окончания побега или боя.

§4.6.4 Ручная переноска вещей

В небоевой ситуации руки персонажа не заняты оружием, поэтому во время пеших путешествий или путешествий в транспортном экипаже он может держать в руках еще какие-нибудь предметы (см. схему тела в разделе «Слоты экипировки»). Для ручной переноски вещей применяются следующие правила:

- ***Предмет размера S1/4, S1/2 или S1*** — держится в одной руке.
- ***Предмет размера S2*** — держится в одной руке. Если итоговое значение Strength = меньше 12, то предмет размера S2 можно носить только в двух руках.
- ***Предмет размера S3*** — можно носить только в двух руках. Если итоговое значение Strength = меньше 12, то персонаж неспособен носить в руках предмет такого размера.

Вещи, переносимые персонажем в руках, записываются в его Карточке на строчках, которые называются ***слотами рук***. Они расположены слева от слотов для колец. Каждый слот обозначен картинкой руки.

Если персонаж держит вещь в одной руке, то она записывается в соответствующем слоте. Если персонаж несет вещь в обеих руках, то она записывается на стыке двух слотов.

Пример:

Sending box

Персонаж несет в двух руках большую коробку с посылкой (размер S3).

Носить вещи в руках — не самый надежный способ, так как при переходе в Боевой Режим персонаж выбрасывает «ручную кладь» и достает оружие (либо бьется голыми руками). В случае победы выброшенные вещи подбираются автоматически. В случае побега *с поля боя* персонаж может подобрать выброшенные вещи, но за это он получит 1 штраф-поинт к побегу (независимо от того, одна или две вещи будет подобрано).

Информацию о системе побега/погони можно найти в главе 10.

В процессе игры участники иногда забывают, что персонаж что-то несет в руках и соответственно имеет штраф-поинт к побегу с поля боя. Чтобы не пропускать этот момент, рекомендуется ставить на борт дайсфилда или перед ним табличку-ремайндер с надписью «***Item***» (серая), означающую, что персонаж несет в руках какой-то предмет или предметы.

Если персонаж передвигается верхом на животном, едет на велосипеде, либо летит на волшебной метле или ковре-самолете, его руки оказываются заняты, и он не может использовать их для переноски предметов. В этом случае на стыке слотов рук следует начертить крестик и отметить название животного или предмета, из-за управления которым на персонажа накладывается это ограничение. Заметьте, что за управление животным, велосипедом, метлой или ковром штраф-поинт к побегу с поля боя не дается.

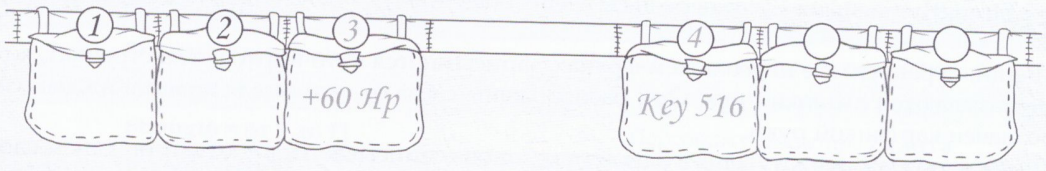
§4.6.5 Карманы

Каждый герой обладает двумя ***карманами***, а также поясом, к которому возможно прикрепить еще четыре дополнительных кармана. ***В карманах помещаются только маленькие предметы размера S1/4*** (за исключением стрел!). Соответственно, один карман равен по вместимости четверти вещевого слота.

Карманы — идеальное место для ношения мелочей, используемых в Боевом Режиме (лечащих напитков, волшебных статуэток, огненных смесей и пр.), так как в отличие от рюкзака и вещей, переносимых в руках, они не сбрасываются персонажем при вступлении в бой.

Поясные карманы расположены в самом низу Карточки Героя. Два основных кармана обозначены цифрами 1 и 2. Они являются неотъемлемой частью персонажа, поэтому их нельзя отдать другому персонажу. Доступ к остальным четырем ячейкам открывается при приобретении поясных карманов. Наличие поясного кармана обозначается цифрой в кружке над соответствующей ему ячейкой.

Пример:



Персонаж приобрел два дополнительных кармана, которые открыли ему доступ к третьей и четвертой ячейкам. Основные карманы он оставил пустыми, в третий карман положил лечащий напиток, а в четвертый — ключ.

§4.6.6 Деньги

Всеобщей валютой Креата являются ***монеты*** (ни золотые, ни серебряные, а просто некие условные монеты). За них покупаются и продаются практически любые вещи и услуги, существующие в игровой системе VTNL.

Монеты VTNL имеют специальный символ-обозначение: Ↄ (символ является особой разновидностью греческой буквы «сигма»; в качестве вербального обозначения этого символа можно использовать слог «***ко***»).

Пример: «Обучение умению Blade master: 600 Ↄ» означает, что услуга обучения данному умению стоит 600 монет.

Для хранения и ношения денег у каждого героя есть личный ***кошелек***. Кошелек не отмечается в Карточке Героя, а запись лежащих в нем монет ведется в игровом логе.

Информацию о ведении лога можно найти в главе 9.

Кошелек имеет ограничение: он вмещает ***не более 10000*** Ↄ. Помимо личного кошелька деньги можно класть в специальные мешочки для монет (Coinbag). Один такой мешочек занимает четверть слота и вмещает в себя максимум 2500 Ↄ. Мешочек для монет обычно обозначается сокращением «***Cbag***». Количество монет, лежащих в нем, записывается после двоеточия.

Пример: «Cbag: 24» означает, что в мешочке лежит 24 монеты.

Деньги, положенные в карман, в рюкзак или другие вещевые слоты вне мешочка для монет, сразу же безвозвратно теряются.

Информацию о мешочке для монет и других предметах можно найти в Реестре Предметов.

Личный кошелек, так же как и 2 основных кармана, является неотъемлемой частью героя, и потому его нельзя отдать другому персонажу. Более того, личный кошелек может быть только у героя. ***Наемники и служители не обладают личным кошельком***. Они могут носить и хранить деньги героя только в мешочках для монет.

Также герой может оставлять деньги на хранение в городских мэриях (для этого не требуется класть монеты в Cbag). Деньги, хранящиеся в мэрии, не являются вкладом, а потому не приносят герою никаких процентов. Услуга хранения денег является бесплатной. Положив деньги в мэрию, герой сможет забрать их только при *личном посещении* этой же мэрии. Денежных переводов между мэриями разных городов не существует.

§4.7 ВТОРИЧНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

§4.7.1 Хит-поинты

Хит-поинты (***Hit points*** или сокращенно ***Hp***) — это «единицы здоровья», числовой счетчик, показывающий сколько повреждений может выдержать существо прежде, чем будет убито. Каждое боеспособное существо, будь то сап, животное или какой-то монстр, имеет показатель Hp. Чем крепче существо, тем больше у него хит-поинтов. К примеру, собака имеет 30 Hp, а золотой дракон (самое могучее существо в игре) является счастливым обладателем 2000 Hp.

Различают ***полное*** и ***текущее*** количество хит-поинтов. В абсолютно здоровом состоянии текущее значение хит-поинтов существа равно полному. При получении урона (повреждений) у существа понижается *текущее* количество хит-поинтов. В таких случаях говорят, что существо «теряет хиты». Чем больше полученный урон, тем больше хит-поинтов теряет существо. Если текущее количество хит-поинтов становится меньше 1, существо погибает. Погибший сап переходит в состояние Dead.

Информацию о состояниях и вариантах оживления можно найти в Реестре Состояний.

Пока существо не потеряет последний хит-поинт, оно остается полностью дееспособным. Т. е. понижение текущего количества хит-поинтов не сопровождается понижением еще каких-то показателей. По этой причине не стоит представлять себе потерю хит-поинтов слишком буквально. Когда герой лишился половины хитов, это не значит, что ему отрубили руки или ноги. Хит-поинты — это абстрактная мера, и потому гораздо вернее считать, что все потерянные хиты, за исключением последнего, являются лишь небольшими повреждениями. А вот потеря последнего хит-поинта — это получение смертельного ранения.

Количество хит-поинтов существа зависит от параметра Vitality/Живучесть. В VTNL действует единая для всех существ формула вычисления хит-поинтов:

1 единица Vitality = 5 хит-поинтов

Заметьте, что при изменении итогового значения Vitality меняется не только полное, но и текущее значение хит-поинтов!

Пример: итоговое значение Vitality героя = 24, соответственно полное количество его хит-поинтов = 120. В бою герою нанесли 50 единиц урона, поэтому текущее количество его хитов стало = 70. После боя герой получил левел ап и 5 PTD. 3 PTD было потрачено на развитие Vitality. Теперь ее итоговое значение = 27. Полное значение хит-поинтов поднялось на 15 и стало равно 135. Текущее значение хит-поинтов тоже поднялось на 15 и стало равно 85.

Помимо Vitality на количество хит-поинтов влияют предметы с арт-свойствами, повышающими или понижающими показатель Hp. Заметьте, что при изменении полного значения хит-поинтов меняется и текущее значение хит-поинтов!

Пример: итоговое значение параметра Vitality персонажа = 14, полное значение его хит-поинтов = 70. Персонаж немного ранен, текущее значение хит-поинтов = 50. Затем персонаж надевает на себя доспех с арт-свойством, повышающим хит-поинты на 35 единиц. Полное значение хит-поинтов становится равно 105, а текущее 85. Если персонаж снимет этот доспех, то у него понизится на 35 и полное, и текущее количество хит-поинтов (в такой ситуации возможна даже курьезная смерть: если персонаж снимет этот доспех при текущем количестве хит-поинтов < 36, он сразу же умрет, т. к. текущее значение его хитов станет меньше единицы).

В Карточке Героя показатель Hp расположен на одной строке с параметром Vitality. В ячейке показателя Hp записывается только полное значение хит-поинтов. Текущее значение хит-поинтов довольно часто меняется, и потому этот показатель ведется не в Карточке Героя, а в игровом логе.

Информацию о ведении лога можно найти в главе 9.

§4.7.2 Регенерация хит-поинтов

Все существа и сапы за исключением героев, их наемников/служителей, а также верховых/боевых животных автоматически восстанавливаются до полных хит-поинтов сразу после боя или после завершения события, нанесшего повреждения (ураган, камнепад, смерч и пр.). Естественно, если существо погибло от полученного урона, то никакого восстановления не происходит.

Герои, а также их наемники, служители и животные не наделены привилегией моментального восстановления. Для них автоматическое восстановление хит-поинтов — более долгий процесс, который называется ***регенерацией***. Регенерация происходит в начале дня после ночного отдыха при условии, что текущее значение хитов персонажа не равно полному, и он проснулся в состоянии Good.

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний.

Животные героя и наемники героя имеют строго фиксированное значение регенерации, равное 10 хитам в сутки. Т. е. независимо от полного значения Hp животное героя или его наемник будет регенерировать в начале дня по 10 хит-поинтов.

Регенерация у героев и их служителей вычисляется в процентах от полного количества хит-поинтов. ***Базовое значение регенерации хит-поинтов у героев и служителей = 5%.*** Это значение можно повысить с помощью умения Healer и арт-свойств амуниции и бижутерии.

По общему правилу VTNL все неполные числа всегда округляются к меньшему!*

Пример: полное значение хит-поинтов героя = 395, а регенерация = 5%. Пять процентов от 395 = 19,75. Округляем это число к меньшему и получаем 19. Это значит, что герой будет регенерировать по 19 хит-поинтов в сутки.

В Карточке Героя процент регенерации хитов отмечается в левой ячейке показателя ***Hp regen***, который расположен под графой с умениями. Точное количество хит-поинтов, восстанавливаемых за сутки, записывается в правой ячейке этого показателя.

В процессе игры участники иногда забывают проводить в начале дня регенерацию хит-поинтов раненого персонажа. Чтобы не пропускать этот момент, рекомендуется ставить на борт дайсфилда или перед ним табличку-ремайндер с надписью «***Hp reg***» (красная), означающую, что кто-то из персонажей еще не полностью восстановил хит-поинты.

Помимо регенерации существуют и другие способы восстановления хит-поинтов: в населенном пункте — у лекаря, в путешествии — при встрече со знахарем или при обнаружении магической башни. Но особенно эффективным способом является употребление

* Исключением является ситуация, когда полное количество хит-поинтов персонажа = 5, 10 или 15 (чего практически не встречается). В данном случае, несмотря на вышеуказанное правило, количество регенерируемых хитов будет равно не нулю, а 1 хит-поинту в сутки, поскольку единица — это минимальная величина регенерации.

лечащих алхимических напитков и зелий. Эти жидкости стоят довольно дорого, но зато восстанавливают хит-поинты моментально.

Информацию о напитках и зельях можно найти в Реестре Алхимических Жидкостей.

§4.7.3 Мана

Мана (***Мапа*** или сокращенно ***Mn***) — это единицы «духовной энергии», которая используется для вызова заклинаний, а также для управления волшебными летающими предметами (волшебной метлой и ковром-самолетом). Мана — показатель, который встречается только у некоторых сапов.

Так же как и у хит-поинтов, у маны различают ***полное*** и ***текущее*** значения. Если запас духовной энергии сапа полон, то текущее количество маны равно полному. При вызове заклинаний или управлении летающим предметом, *текущее* количество маны понижается. Если текущее количество маны меньше, чем требуется для вызова заклятья или полета на метле или ковре, то сап не сможет выполнить это действие.

Количество маны зависит от параметра Spirituality/Духовность:

1 единица Spirituality = 5 единиц маны

Заметьте, что при изменении итогового значения Spirituality меняется не только полное, но и текущее значение маны.

Пример: итоговое значение Spirituality героя = 16, соответственно полное количество маны = 80. Текущее количество маны = 45. Герой находит кольцо, прибавляющее к параметру Spirituality 5 единиц. Но оба слота для колец уже заняты, поэтому герой снимает с пальца кольцо +2 к Spirituality. Итоговое значение Spirituality становится = 14, полное количество маны = 70, текущее количество маны = 35. После этого герой надевает на палец кольцо +5 к Spirituality. В результате проведенных манипуляций итоговое значение Spirituality становится = 19, полное количество маны = 95, текущее количество маны = 60.

Помимо Spirituality на количество маны влияют предметы с арт-свойствами, повышающими или понижающими показатель Mn. Заметьте, что при изменении полного значения маны меняется и текущее значение маны! Таким образом возможна ситуация, при которой текущее значение маны персонажа «уйдет в минус»: если персонаж использует в экипировке артефакт со свойством, повышающим ману, и на данный момент текущее количество маны персонажа меньше, чем прибавляет это арт-свойство, то при снятии этого артефакта текущее значение маны примет отрицательное значение.

В Карточке Героя показатель Mn расположен на одной строке с параметром Spirituality. В ячейке показателя Mn записывается только полное значение маны. Текущее значение маны довольно часто меняется, и потому этот показатель ведется не в Карточке Героя, а в игровом логе.

Информацию о ведении лога можно найти в главе 9.

§4.7.4 Регенерация маны

Все сапы, обладающие маной, за исключением героев и их наемников/служителей автоматически восстанавливаются до полной маны сразу после боя. Естественно, если сап погиб в бою, то никакого восстановления не происходит.

Герои, а также их наемники и служители не наделены привилегией моментального восстановления. Для них автоматическое восстановление маны — более долгий процесс, который называется ***регенерацией***. Регенерация происходит в начале дня после ночного отдыха

при условии, что текущее значение маны персонажа не равно полному, и он проснулся в состоянии Good. Если текущее значение маны персонажа «ушло в минус», то мана регенерируется исходя из этого отрицательного значения.

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний.

В прото-версии отсутствуют сапы-наемники, обладающие маной.
Информация о регенерации маны у наемников героя будет дана в блоках правил по магии.

Регенерация у героев и их служителей вычисляется в процентах от полного количества маны. ***Базовое значение регенерации маны у героев и служителей = 5%***. Это значение можно повысить с помощью умения Concentration (умение недоступно в прото-версии) и арт-свойств амуниции и бижутерии.

По общему правилу VTNL все неполные числа всегда округляются к меньшему!*

В Карточке Героя процент регенерации маны отмечается в левой ячейке показателя ***Mn regen***, который расположен под показателем Hp regen. Точное количество маны, восстанавливаемой за сутки, записывается в правой ячейке этого показателя.

В процессе игры участники иногда забывают проводить в начале дня регенерацию маны персонажа. Чтобы не пропускать этот момент, рекомендуется ставить на борт дайсфилда или перед ним табличку-ремайндер с надписью «***Mn reg***» (синяя), означающую, что кто-то из персонажей еще не полностью восстановил ману.

Помимо регенерации существуют и другие способы восстановления маны: в населенном пункте — в гильдии магов, в путешествии — при встрече с мистиком или при обнаружении магической башни. Но особенно эффективным способом является употребление алхимических напитков и зелий, восстанавливающих духовную энергию сапа. Эти жидкости стоят довольно дорого, но зато восстанавливают ману моментально.

Информацию о напитках и зельях можно найти в Реестре Алхимических Жидкостей.

§4.7.5 Урон

Урон (***Damage*** или сокращенно ***dmg***) — это «единицы повреждений», показатель того, насколько сильный вред способно нанести существо противнику при результативной атаке. Одна единица урона эквивалентна одному хит-поинту. Это значит, что при получении урона текущее количество хит-поинтов существа понижается на число, равное полученному урону.

Пример: текущее количество хитов существа = 80, и оно получает урон = 30. В результате существо теряет 30 хит-поинтов. Текущее количество хитов существа становится = 50.

Каждое боеспособное существо, будь то сап, животное или какой-то монстр, может наносить урон другим существам. При этом разные существа наносят повреждения различными способами: животные и монстры используют клыки, рога, когти и прочие части тела, тролли метают камни и бьют дубинами, демоны и драконы пускают огненные шары,

* Исключением является ситуация, когда полное количество маны персонажа = 5, 10 или 15. В данном случае, несмотря на вышеуказанное правило, количество регенерируемой маны будет равно не нулю, а 1 мане в сутки, поскольку единица — это минимальная величина регенерации.

некромаги атакуют нематериальным касанием и так далее. Сапы могут драться руками и ногами, а также использовать разные виды оружия и заклинания (в прото-версии недоступно изучение и применение магии).

Некоторые виды повреждений наносятся в ближнем бою (удар мечом, когтями, клыками и т.д.), некоторые с дистанции (выстрел из лука, метание камня или огненного шара и т.д.). Кроме того, в зависимости от природы урона, на него может действовать одна из двух систем сокращения получаемых повреждений — класс брони или магическое сопротивление (см. соответствующие разделы).

Поскольку варианты нанесения повреждений настолько различны, в VTNL существует много видов урона. Вид урона обозначается одной или двумя буквами перед словом «dmg».

Пример: C-dmg = натуральный урон существ (когти, клыки, рога); N-dmg = натуральный урон сапов (удары руками и ногами, борьба); F-dmg = урон от огненной магии; BT-dmg = урон двуручным клинковым оружием; A-dmg = урон стреляющим оружием…

Показатель dmg у существ никогда не бывает строго фиксированным и имеет диапазон, который обычно составляет 11 единиц. Иногда встречается урон и большего диапазона. Точный урон определяется во время боя с помощью броска кубиков для каждой результативной атаки отдельно.

Пример: «C-dmg = 25—35». Это означает, что существо при результативной атаке нанесет противнику от 25 до 35 единиц урона.

«T-dmg = 20—130». Существо при результативной атаке нанесет противнику от 20 до 130 единиц урона.

Показатель dmg у сапов зависит от различных модификаторов, сумма которых и дает значение урона. Модификаторы натурального (рукопашного) урона зависят от параметров Strength/Сила и Dexterity/Ловкость. Модификаторы оружейного урона зависят от используемого оружия, значений некоторых основных параметров, а также от определенных умений и уровня сапа. Таким образом, каждый вид урона (среди доступных сапам) имеет собственную формулу расчета.

Поскольку сап может использовать в экипировке сразу несколько оружий (например: меч + копье + лук) и, соответственно, обладать несколькими видами dmg, в Карточке Героя имеются четыре строки для записи урона. Они расположены под графой с основными параметрами.

Информацию о видах урона, а также его модификаторах и формулах расчета можно найти в Реестре Урона.

Информацию о видах, особенностях и характеристиках оружия можно найти в Реестре Оружия.

§4.7.6 Класс брони

Класс брони (***Armour class*** (***армор класс***) или сокращенно ***AC***) — это показатель защищенности существа от физических повреждений. Когда существо пропускает атаку противника, оно получает урон. Класс брони сокращает количество получаемого урона. Армор класс действует на многие, но не на все виды урона. Например, при получении огненного урона учитывается только половина AC, а при получении электрического урона класс брони вообще не работает.

Информацию о том, как взаимодействует класс брони с тем или иным видом урона можно найти в Реестре Урона.

С большей частью физического урона AC работает по простой схеме:

10 единиц AC = сокращение получаемого урона на 1 единицу

Т. е., если разделить значение AC на 10, получается число, на которое класс брони будет сокращать силу *каждой* пропущенной атаки (при условии, что AC может сократить данный вид урона).

По общему правилу VTNL все неполные числа всегда округляются к меньшему!

Пример: текущее количество хит-поинтов героя = 244, а класс брони = 189. Значение AC, разделенное на 10 = 18,9. Округляем это число к меньшему и получаем 18. Это означает, что класс брони сокращает получаемый урон на 18 единиц (при условии, что AC может сократить данный вид урона). Герою наносится C-dmg, сила которого = 120. Срабатывает класс брони, и получаемый урон сокращается на 18. 120 – 18 = 102. Герой теряет 102 хит-поинта. Текущее количество его Hp = 142.

Любая успешная атака имеет ***минимальный урон***, который будет нанесен даже в том случае, если класс брони оппонента математически поглощает большее количество урона. Минимальное значение наносимого урона для всех видов dmg, на которые действует AC = ***50% от нижнего значения диапазона урона***.

По общему правилу VTNL все неполные числа всегда округляются к меньшему!

Пример: C-dmg = 10—20. Минимальный урон = 5. Т. е. при AC врага > 49 минимальный нанесенный урон всегда будет равен 5.

C-dmg = 11—21. Минимальный урон = 5. Т. е. при AC врага > 59 минимальный нанесенный урон всегда будет равен 5.

A2-dmg = 47—57. Минимальный урон = 23. Т. е. при AC врага > 239 минимальный нанесенный урон всегда будет равен 23.

Класс брони встречается практически у всех существ. У животных, монстров, демонов и прочих тварей он является показателем естественной брони (чешуи, меха, толстой кожи). У сапов нет мощной естественной защиты, поэтому они применяют в экипировке предметы амуниции (щит, доп. одежду, защиту головы, тела и ног). Каждый предмет амуниции также обладает показателем AC. Чем выше значение AC, тем эффективнее предмет. Используемая амуниция повышает Armour class сапа соответственно своему значению AC.

Класс брони сапа складывается из итогового значения параметра Defence/Защита и суммы показателей AC предметов амуниции, используемых в экипировке. Также значение AC можно изменить с помощью арт-свойств, влияющих на класс брони.

Пример: итоговое значение Defence сапа = 36. Он экипирован шлемом с показателем AC 27, доспехом с показателем AC 51, а также защитой ног с показателем AC 22 и арт-свойством +20 AC. Складываем значение Защиты и показатели AC предметов амуниции. 36 + 27 + 51 + 22 + 20 = 156. Показатель AC сапа = 156. Значит, его класс брони сокращает получаемый урон на 15 единиц (при условии, что AC может сократить данный вид урона).

В Карточке Героя показатель AC расположен на одной строке с параметром Defence. В ячейке показателя AC записывается итоговое значение класса брони персонажа.

§4.7.7 Магическое сопротивление

Магическое сопротивление (***Magic resistance*** или сокращенно ***Mres***) — это показатель защищенности существа от действия магии. Magic resistance сокращает получаемый магический урон в процентном соотношении.

Информацию о том, на какие виды урона действует Mres, можно найти в Реестре Урона.

Mres существа может иметь одно из следующих значений: 0%, 10%, 20%, 30%, 40%, 50%. При получении магического урона Mres сокращает его на соответствующее своему значению количество процентов.

По общему правилу VTNL все неполные числа всегда округляются к меньшему!
Округление к меньшему происходит после вычитания процентов из наносимого урона.

Пример: текущее количество хит-поинтов существа = 150, а значение Mres = 30%. В существо попадает электрический разряд (E-dmg), сила которого = 67. Класс брони на электрический урон не действует, но срабатывает магическое сопротивление, которое сокращает урон: 67 – 30% = 46,9. Округляем это число к меньшему и получаем 46. Существо теряет 46 хит-поинтов. Текущее количество его Hp = 104.

В отличие от некоторых существ сапы не имеют врожденного сопротивления магии. Базовое значение Mres у любого сапа = 0%. Значение Mres можно поднять с помощью умения Magic aura, бижутерии и арт-свойств амуниции. Итоговое значение Magic resistance *имеет ограничение*: независимо от модификаторов ***значение Mres не может превысить 50%***!

Информацию об умениях и их значениях можно найти в Реестре Умений.

В Карточке Героя показатель Mres расположен на одной строке с параметром Wizardry. В ячейке показателя Mres записывается итоговое значение магического сопротивления персонажа.

§4.7.8 Скорость

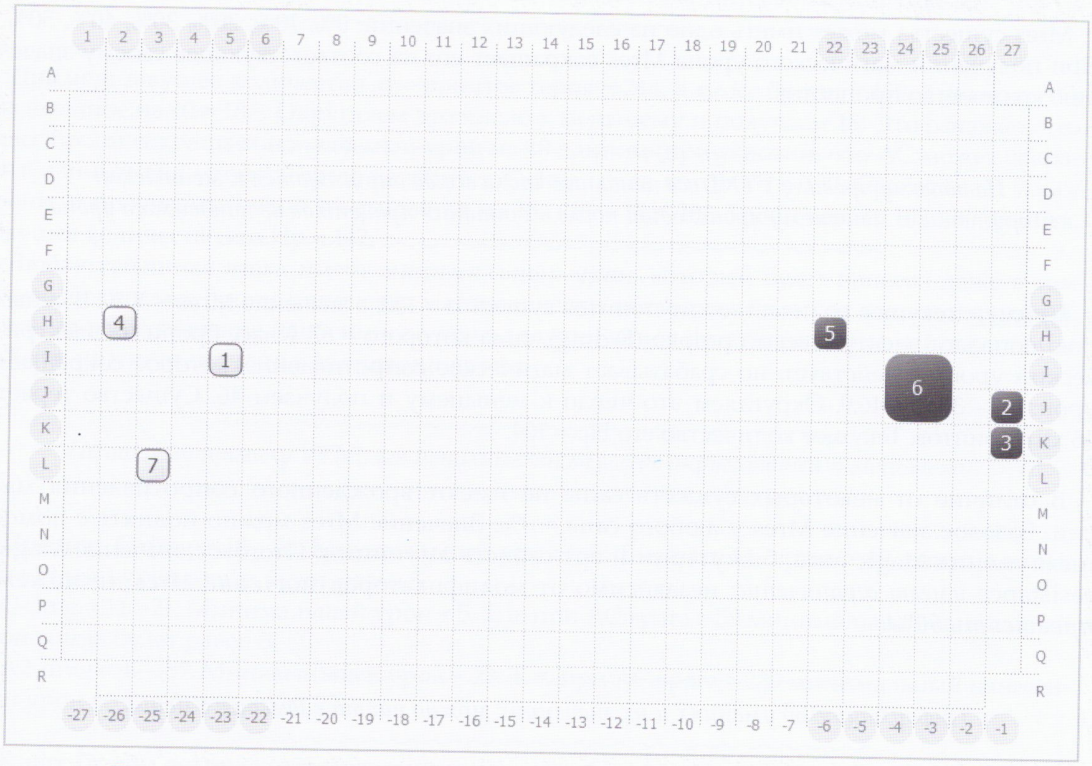
Сражения в VTNL проходят на ***боевых полях***. Боевое поле — это прямоугольная область, расчерченная в клетку и имеющая сетку координат. Существа на боевом поле изображаются квадратными фишками. Персонаж (+союзники) — фишками одного цвета, противники — фишками другого цвета. Одна фишка занимает одну клетку боевого поля. Существа категории «исполины» изображаются большими фишками размера 2×2 клетки.

Информацию об исполинах и других существах можно найти в Реестре Существ.

Персонаж (+союзники) всегда начинает бой в левой части боевого поля, а его противники — в правой. ***Сражение проходит в пошаговом режиме***. Каждая фишка имеет номер, который указывает на порядок ее хода.

Система VTNL включает в себя несколько видов боевых полей, которые прежде всего отличаются друг от друга размерами.

Информацию об устройстве Боевого Режима можно найти в главе 10.



Пример виртуального боевого поля Open 27×18 с расставленными фишками

Пример: при Spd = 6 существо может пройти не более шести клеток боевого поля за один свой ход; при Spd = 10 можно пройти не более десяти клеток за ход.

Показатель Speed никак не влияет на перемещение существ в Основном Режиме (по клеткам Карты Региона). Кроме дальности передвижения по боевому полю Spd влияет на наличие *бонус-поинтов* при совершении попытки побега/погони.

Информацию о расчете этих бонус-поинтов можно найти в Реестре Характеристик и Параметров.

Информацию о системе побега/погони можно найти в главе 10.

Значение Spd существа зависит от итогового значения параметра Dexterity/Ловкость. При этом показатель Speed у сапов имеет ***максимальное натуральное значение***, которое зависит от расы. Это значение можно найти в Реестре Характеристик и Параметров в разделе «Расы». Также существуют артефактовые свойства, влияющие на итоговое значение скорости.

Таблицу зависимости скорости от параметра Dexterity можно найти в Реестре Характеристик и Параметров.

Существуют и временные модификаторы, увеличивающие значение скорости (модификатор за умение или способность Night vision, модификатор за выпитый эликсир). Однако подобные временные изменения скорости обычно не отмечаются в Карточке, так как их удобнее просто запомнить, чем лишний раз переписывать итоговое значение Spd.

Информацию о способности Night vision можно найти в Реестре Существ, а также в Реестре Умений.

Итоговое значение скорости *не имеет ограничений* в росте, поэтому с помощью арт-свойств, «ночного зрения» и эликсиров можно повысить Spd выше натурального максимума! Минимальное значение скорости = 3.

В Карточке Героя показатель Spd расположен на одной строке с параметром Dexterity. В ячейке показателя Spd записывается итоговое значение скорости персонажа.

§4.7.9 Рейндж

Существует два принципиально разных вида атак: ***атака в ближнем бою*** (удар оружием/рукой/когтями/клыками и т.д.) и ***дистанционная атака*** (выстрел из лука/арбалета, метание камня/огненного шара и т.д.). Атака в ближнем бою может быть совершена только в том случае, если соперник стоит на соседней клетке, либо через клетку (при использовании древкового оружия). Дистанционная атака совершается издалека, но возможна только в том случае, если соперник находится в пределах ее досягаемости.

Рейндж (***Range*** или сокращенно ***Rng***) — это максимальная дальность дистанционных атак существа, либо максимальная дальность действия заклинаний. Т. е. показатель Rng определяет на сколько клеток боевого поля существо способно пустить стрелу, метнуть камень или огненный шар, вызвать молнию и т.д. Также показатель Rng указывает на дальность действия таких неатакующих заклинаний, как «Range curse» (дистанционное проклятье), «Hypnosis» (гипноз), Roots («корни») и др. (в прото-версии эти заклинания имеются только у некоторых существ).

Рейндж отсчитывается, *начиная с соседней клетки* от дистанционно атакующего существа. Если цель находится за пределами Rng, то она недосягаема для дистанционной атаки.

Показатель Rng у сапов отвечает за максимальную дальность стрельбы из лука/арбалета и зависит от параметра Archery/Стрельба:

2 единицы Archery = 1 единица Rng

По общему правилу VTNL все неполные числа всегда округляются к меньшему!

Кроме того, умение Archery master 6 повышает значение Range на 3 единицы.

Пример: итоговое значение Archery лучника = 37. Также он обладает умением Archery master 6. Значит, его Rng = 21. Лучник стоит в 3-ем ряду боевого поля, его враг находится в 25-ом ряду. Чтобы понять, сумеет ли сап послать стрелу на такое расстояние, надо прибавить значение Rng к тому ряду, в котором стоит атакующий. 3 + 21 = 24. Стрела сапа долетит только до 24-го ряда (включительно), поэтому он не может дистанционно атаковать врага, стоящего в 25-ом ряду.

В Карточке Героя показатель Rng расположен на одной строке с параметром Archery. Значение Rng отмечается только в том случае, если сап использует стреляющее оружие.

§4.8 СОСТОЯНИЯ

Возможности персонажа зависят не только от параметров и умений, но и от его текущего ***состояния***. Персонаж в *хорошем состоянии* (Good) действует без каких-либо ограничений и штрафов. Все остальные состояния являются плохими. Если персонаж из хорошего состояния переходит в какое-нибудь другое, он либо получает временные ограничения и сокращения показателей (например, отравленный, проклятый или пьяный персонаж), либо вообще лишается возможности действовать (мертвый персонаж). Сведения о текущем состоянии персонажа отмечаются в игровом логе.

Состояние персонажа — первое, что берется в расчет в начале каждого дня. Крайне важно не забывать в течение дня и во время ночевки о текущем состоянии персонажа!

- Если в начале дня персонаж оказывается в хорошем состоянии (Good) — следует регенерация хит-поинтов и/или маны (при условии, что текущее значение хит-поинтов и/или маны не равно полному).
- Если в начале дня персонаж находится в каком-либо ином состоянии — регенерации хит-поинтов и маны не происходит.

Различные состояния могут быть только у сапов. Животным, монстрам, полусапам и прочим тварям состояния не присваиваются. В Боевом Режиме негативным состояниям могут быть подвержены как персонажи, так и NPC-сапы. В Основном Режиме негативные состояния продолжают действовать только на героев, а также их наемников/служителей. В случае получения негативных состояний NPC-сапы автоматически переходят в состояние Good сразу после окончания сражения.

В процессе игры участники иногда забывают о текущем состоянии персонажа (особенно часто это происходит с состоянием Tired). Если хотя бы один из персонажей не находится в состоянии Good, рекомендуется ставить на борт дайсфилда или перед ним табличку-ремайндер с надписью «***Condition***» (зеленая). Это поможет участникам игры не забывать о том, что кто-то из персонажей имеет штрафы, связанные с его состоянием.

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний.

§4.9 БОНУС-ПОИНТЫ

В боевой системе VTNL есть 5 особых видов действий:

- атака в ближнем бою;
- дистанционная атака;
- парирование атаки;
- вызов заклинания;
- парирование заклинания.

Особенность этих действий в том, что они не всегда являются успешными, так как им оказывается противодействие. Ближней или дистанционной атаке противодействует парирование атаки (отражение удара/уклонение от стрелы), а вызову заклинания противодействует парирование магии. В результате успешным становится либо действие атакующего, либо контрдействие защищающегося.

Проверка на успешность действия/контрдействия в Боевом Режиме совершается с помощью ***встречного броска 2d6***. При проведении атаки или вызове заклинания представитель

атакующего существа выполняет бросок 2d6, затем бросок 2d6 выполняет представитель защищающегося существа. После этого полученные суммы сравниваются:

- ***при большей сумме у атакующего — его действие оказывается успешным*** (удар поражает врага и наносит урон, стрела попадает в цель и наносит урон, заклинание вызывается и действует);
- ***при большей сумме у защищающегося — его контрдействие оказывается успешным*** (удар отбивается и не причиняет вреда, стрела пролетает мимо и не наносит урон, заклинание не срабатывает);
- ***равенство — всегда работает в пользу атакующего*** (удар поражает врага и наносит урон, стрела попадает в цель и наносит урон, заклинание вызывается и действует).

Сумма броска 2d6 называется ***первоначальным числом*** проверки, поскольку она далеко не всегда оказывается итоговым числом, определяющим успешность действия. Многие существа обладают некоторым мастерством в исполнении атакующих, магических и защитных действий, которое увеличивает первоначальное число проверки. ***Бонус-поинты*** (***Bonus points*** или сокращенно ***bp***) являются мерой такого мастерства.

Соответственно вышеназванным действиям бонус-поинты делятся на пять видов:

- ***Att bp / Атакующие бонус-поинты*** — увеличивают вероятность попадания при проведении атаки в ближнем бою;
- ***Arc bp / Стрелковые бонус-поинты*** — увеличивают вероятность попадания при проведении дистанционной атаки;
- ***Def bp / Защитные бонус-поинты*** — увеличивают вероятность парирования атаки;
- ***Wiz bp / Колдовские бонус-поинты*** — увеличивают вероятность вызова заклинания;
- ***Spi bp / Духовные бонус-поинты*** — увеличивают вероятность парирования заклинания.

Значение бонус-поинтов каждого вида выражается числом. Один бонус-поинт — это начальная степень мастерства при выполнении соответствующего действия, а шесть бонус-поинтов — высшая степень мастерства.

Бонус-поинты действуют по следующему принципу:

1 бонус-поинт = к первоначальному числу проверки прибавляется 1.

2 бонус-поинта = совершается дополнительный бросок 1d6 и к первоначальному числу проверки прибавляется выпавшее число, *но не более* 2. Т. е. если выпало 6, 5, 4 или 3, то прибавляется 2.

3 бонус-поинта = совершается дополнительный бросок 1d6 и к первоначальному числу проверки прибавляется выпавшее число, *но не более* 3. Т. е. если выпало 6, 5 или 4, то прибавляется 3.

4 бонус-поинта = совершается дополнительный бросок 1d6 и к первоначальному числу проверки прибавляется выпавшее число, *но не более* 4. Т. е. если выпало 6 или 5, то прибавляется 4.

5 бонус-поинтов = совершается дополнительный бросок 1d6 и к первоначальному числу проверки прибавляется выпавшее число, *но не более* 5. Т. е. если выпало 6, то прибавляется 5.

6 бонус-поинтов = совершается дополнительный бросок 1d6 и к первоначальному числу проверки прибавляется выпавшее число.

Пример: значение Att bp (атакующих бонус-поинтов) героя = 3. Значение Def bp (защитных бонус-поинтов) враждебного лесного тролля = 1. Герой встает на соседнюю от тролля клетку боевого поля и пытается поразить врага мечом. Чтобы выяснить, достигнет ли этот удар цели, совершается проверка атакующих действий героя и защитных контрдействий лесного тролля.

Игрок (представитель героя) совершает бросок 2d6. Выпадает 3 и 2. Первоначальное число атаки = 5. У героя есть 3 бонус-поинта на атаку в ближнем бою, поэтому Игрок совершает дополнительный бросок 1d6. Выпадает 4, но поскольку у героя только 3 бонус-поинта, к первоначальному числу прибавляется 3. Итоговое число атаки = 8.

Мастер Игры (представитель тролля) пытается отразить этот удар и совершает бросок 2d6. Выпадает 6 и 2. Первоначальное число защиты = 8. Если бы у тролля не было защитных бонус-поинтов, то он бы не смог отразить эту атаку, поскольку равенство всегда работает

в пользу атакующего. Однако у лесного тролля имеется один бонус-поинт к защите, который прибавляется к первоначальному числу проверки. В результате, итоговое число защиты = 9.

Таким образом, успешным оказалось не атакующее действие, а защитное контрдействие, поэтому герой не смог попасть мечом по троллю и нанести ему урон.

Количество бонус-поинтов у сапов в первую очередь зависит от значений основных параметров:

- атакующие бонус-поинты зависят от параметра Attack/Атака;
- стрелковые бонус поинты зависят от параметра Archery/Стрельба;
- защитные бонус-поинты зависят от параметра Defence/Защита;
- колдовские бонус-поинты зависят от параметра Wizardry/Чары;
- духовные бонус-поинты зависят от параметра Spirituality/Духовность.

За каждые 20 единиц параметра, влияющего на бонус-поинты, дается один соответствующий бонус-поинт. Но существует и исключение: при использовании в экипировке *щита* сап получает по одному защитному бонус-поинту за каждые 15 единиц Защиты.

Пример: итоговое значение Defence персонажа = 60. Он вооружен двуручным мечом, а потому не может носить щит. Значение его Def bp при такой экипировке = 3. Затем персонаж меняет экипировку и вместо двуручного меча берет одноручный меч и щит. Благодаря взятому щиту он получает по одному защитному бонус-поинту за каждые 15 единиц Defence, поэтому значение его Def bp становится равно 4.

Помимо развития параметров увеличить итоговое количество бонус-поинтов можно с помощью боевых умений и использования соответствующего им оружия, и, конечно же, с помощью артефактовых свойств бижутерии, оружия и амуниции.

Существуют и временные модификаторы, повышающие бонус-поинты (модификаторы за умение или способность Night vision, модификаторы за выпитые алхимические жидкости). Однако подобные кратковременные изменения обычно не отмечаются в Карточке, так как их удобнее просто запомнить, чем переписывать итоговое значение бонус-поинтов.

Итоговое значение бонус-поинтов одного вида не может быть больше 6!

Информацию о расчете значений бонус-поинтов можно найти в Реестре Характеристик и Параметров.

В Карточке Героя ячейки для записи бонус-поинтов расположены справа от ячеек основных параметров и обозначены знаком «+». Итоговое значение атакующих бонус-поинтов отмечается на строке с параметром Attack, итоговое значение стрелковых бонус-поинтов отмечаются на строке с параметром Archery, и т.д.

Помимо перечисленных бонус-поинтов существуют бонус-поинты к побегу (Escape bp) и бонус-поинты к погоне (Pursuit bp). Но в Карточке персонажа эти виды бонус-поинтов не отмечаются, так как их значение часто варьируется и вычисляется непосредственно перед их использованием.

Информацию о расчете этих бонус-поинтов можно найти в Реестре Характеристик и Параметров.

Информацию о системе побега/погони можно найти в главе 10.

Если персонаж переходит в негативное состояние, он получает временные ограничения и сокращения показателей. В том числе понижаются и его бонус-поинты. Помимо этого бонус-поинты временно понижаются из-за ***позиционных штраф-поинтов***, под действие

которых существо может попасть во время битвы при определенных позициях фишек. Все эти отрицательные модификаторы складываются между собой. В результате может возникнуть ситуация, при которой значение бонус-поинтов существа уйдет в минус. Отрицательные бонус-поинты действуют точно так же, как положительные бонус-поинты, только не повышают, а понижают первоначальное число проверки. ***Итоговое значение отрицательных бонус-поинтов одного вида не может быть больше -6!***

Все изменения в показателях из-за состояний и штрафов можно считать кратковременными, поэтому их проще запоминать, чем переписывать в Карточке.

Информацию о системе штраф-поинтов и расчете всех модификаторов, влияющих на текущее значение бонус-поинтов, можно найти в главе 10.

§4.10 ЖИЗНИ

Обычно герой начинает игру, имея в запасе несколько дополнительных жизней. Для всех героев одной партии количество дополнительных жизней является одинаковым и определяется во время составления условий игры в самом начале партии. Также одной дополнительной жизнью обычно обладает каждый служитель.

Сведения о дополнительных жизнях отмечаются в Карточке Героя в пункте, обозначенном картинкой сердечка. Он расположен на одной строке с параметром Attack. Слева от косой записывается количество дополнительных жизней, данное в начале игры (это значение остается неизменным всю игру), а справа от косой — количество оставшихся дополнительных жизней.

В течение *7 дней*, начиная со следующего дня после смерти, персонажа можно оживить. ***При оживлении у персонажа НЕ тратится дополнительная жизнь!*** Но рассчитывать на оживление следует только в том случае, если мертвого персонажа есть, кому спасать. Дополнительную жизнь можно использовать только через 7 полных дней, начиная со следующего дня после смерти персонажа (т. е. на 8-ой день утром). Использование дополнительной жизни принято называть «***возрождением***». Если количество дополнительных жизней погибшего персонажа = 0, и его не удается оживить за 7 дней, то на 8-ой день утром он выбывает из игры.

Все время с момента смерти до момента оживления или возрождения персонаж пребывает в состоянии Dead. Персонаж в состоянии Dead не может как либо действовать, поэтому если рядом с ним нет других персонажей, никаких событий не происходит. Иными словами, если оживлять персонажа некому, но он имеет дополнительную жизнь, Мастер Игры просто отсчитывает 7 полных дней. На 8-ой день утром количество дополнительных жизней персонажа понижается на 1, он возрождается и снова получает право действовать.

Персонаж всегда возрождается в состоянии Good, и текущим значением хитпоинтов и маны, равным половине от полного значения.

По общему правилу VTNL все неполные числа всегда округляются к меньшему!

Если погибшего персонажа никто не уносил с места гибели, он возрождается в той клетке, в которой погиб. Все вещи, которые он имел с собой на момент смерти, и животные, с которыми он путешествовал, оказываются при нем.

Информацию о состояниях и вариантах оживления можно найти в Реестре Состояний.

§4.11 ЭЛИКСИРЫ

Эликсиры — особо сильные алхимические жидкости, которые используются для таких целей, как повышение параметров, оживление, стирание умений и пр.

Информацию об эликсирах можно найти в Реестре Алхимических Жидкостей.

Герои и их служители имеют *ограничение* на употребление эликсиров. Лимит употребления эликсиров для героев и служителей определяется во время составления условий игры в самом начале партии.

Сведения об эликсирах отмечаются в Карточке Героя в пункте, обозначенном картинкой колбы. Он расположен на одной строке с параметром Strength. Слева от косой черты отмечается общий лимит данной партии на употребление эликсиров (это значение остается неизменным всю игру). Справа от косой черты отмечается оставшееся от общего лимита количество возможностей употребить эликсир. При употреблении любого эликсира этот показатель понижается на 1. Исключением является *антиэликсир* (попадается очень редко), употребление которого не понижает, а повышает текущий лимит эликсиров на 1 (если персонаж, еще не пробовавший эликсиров, выпивает антиэликсир, количество возможностей употребления эликсиров становится выше изначального лимита).

Когда лимит эликсиров доходит до нуля, персонаж приобретает иммунитет к действию эликсиров (за исключением антиэликсира).

Пример:

30 / 3

Такая запись будет означать, что лимит этой партии = 30 эликсирам. При этом у персонажа осталось лишь 3 возможности побаловать себя эликсиром.

Глава 5
Местности, локации и шаги передвижения

СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ:

§5.1 СИСТЕМА КООРДИНАТ РЕГИОНА 70
§5.2 МЕСТНОСТИ 71
§5.3 ЛОКАЦИИ 72
§5.3.1 НАСЕЛЕННЫЕ ЛОКАЦИИ 72
§5.3.2 ОСОБЫЕ ЛОКАЦИИ 73
§5.3.3 ВРЕМЕННЫЕ ЛОКАЦИИ 73
§5.3.4 СЛУЧАЙНЫЕ ЛОКАЦИИ 74
§5.3.5 СТОЯНОЧНЫЕ ЛОКАЦИИ 74
§5.4 УСЛОВИЕ КАРТЫ РЕГИОНА 74
§5.4.1 ЗАКРЫТАЯ ИГРА 74
§5.4.2 ОТКРЫТАЯ ИГРА 75
§5.5 ШАГИ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ 75
§5.5.1 КАТЕГОРИИ ШАГОВ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ 75
§5.5.2 КОНВЕРТИРОВАНИЕ ШАГОВ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ 76
§5.6 ДВИЖЕНИЕ ПО МЕСТНОСТЯМ 77
§5.7 ПЕРЕХОД В ЛОКАЦИЮ И ВЫХОД ИЗ ЛОКАЦИИ 78

§5.1 СИСТЕМА КООРДИНАТ РЕГИОНА

Каждый регион имеет размер и сетку координат, на которой строится пространство Основного Режима игры. Игровая территория изображается на ***Карте Региона*** и состоит из клеток, объединенных в секторы. Один сектор образуется из 3×3 клеток, т. е. состоит из 9 клеток. Ниже приведена карта маленького демонстрационного региона размером 3×3 сектора:

Координаты секторов обозначаются буквами и цифрами.

Пример: угловые секторы региона 3×3 = A1, A3, C1, C3.

На Карте Региона *север всегда находится сверху*, а клетки внутри сектора имеют следующие обозначения*:

- ***M*** (middle) — центральная клетка сектора;
- ***N*** (north) — северная клетка сектора;
- ***NE*** (north-east) — северо-восточная клетка сектора;
- ***E*** (east) — восточная клетка сектора;
- ***SE*** (south-east) — юго-восточная клетка сектора;
- ***S*** (south) — южная клетка сектора;
- ***SW*** (south-west) — юго-западная клетка сектора;
- ***W*** (west) — западная клетка сектора;
- ***NW*** (north-west) — северо-западная клетка сектора.

Точные координаты любой клетки складываются из координат сектора и обозначения области внутри этого сектора.

Пример: A1-nw = северо-западная клетка сектора A1;
C3-m = центральная клетка сектора C3;
B2-se = юго-восточная клетка сектора B2;
C1-w = западная клетка сектора C1.

---

* Обратите внимание, в левом верхнем углу Карты Региона есть вспомогательный сектор с обозначениями клеток.

§5.2 МЕСТНОСТИ

Каждая клетка Карты Региона представляет собой довольно обширную территорию (с *условными размерами* от 10 до 20 квадратных километров) и относится к какой-то определенной ***местности***, что обозначается соответствующей картинкой.

Местности делятся на несколько категорий.

Населенные локации:

— город, крепость, замок;

— деревня, поселок, хутор.

Дороги:

— проезжая дорога;

— мост через реку.

— перекресток дорог;

Основные ландшафты:

— обычная местность (поле, лесостепь);

— озеро;

— река на *обычной местности* (поле, лесостепь);

— вечные снега;

— дремучий лес;

— пустошь, каменистая пустыня;

— болотистая местность;

— пустыня.

— горная местность;

Непроходимые ландшафты:

— непроходимое болото;

— вода (море, океан, большое озеро).

— непроходимые пики;

Местности клеток отличаются между собой по ***скорости преодоления***. К примеру, местность с дорогой или лесостепью преодолевается быстрее, чем болотистая или горная местность. Некоторые местности вообще недоступны для наземного передвижения. Также местности отличаются по некоторым обитателям и событиям, которые могут произойти с персонажем во время путешествий по этим клеткам.

Информацию о местностях и их особенностях можно найти в Реестре Местностей.

§5.3 ЛОКАЦИИ

Клетка Карты Региона может представлять собой не только некий ландшафт, но и быть местом расположения различных ***локаций***. Локацией в VTNL называется обособленная область внутри клетки, которая может являться городом, обителью каких-то существ, местом нахождения какого-то предмета и т.д.

Рассмотрим существующие типы локаций.

§5.3.1 Населенные локации

В эту категорию входят любые поселения сапов, в которых имеется хотя бы одно строение: города, крепости, замки, деревни, поселки, хутора.

Клетки с населенными локациями являются самостоятельным типом местности, не относятся ни к каким природным ландшафтам и обозначаются на Карте Региона значком «крепость» или «дом». Клетка с населенной локацией подразумевает населенный пункт, расположенный условно «в середине» клетки, а также не слишком дикую местность в округе, изобилующую всякими тропинками и подходами к этому населенному пункту.

Чтобы попасть внутрь поселения необходимо проделать путь по этой же клетке до самого поселения. То есть, персонаж в клетке с населенным пунктом может находиться как вне поселения (путешествовать неподалеку), так и внутри него.

Пространство любой населенной локации состоит из ***строений*** и некоей условной «системы улиц», которая является просто воображаемым элементом, связывающим переходы между строениями. Величина населенного пункта определяется по общему количеству строений: маленький — около 10 строений, средний — около 20—30, большой — от 40 строений.

Каждая населенная локация имеет главную таблицу, состоящую из двух блоков. В верхнем блоке дается основная информация о локации: название, краткое описание, раса жителей (NPC-населения), количество строений, координаты и патрульная зона (клетки на Карте Региона, в которых можно встретить патрульные группы). Нижний блок содержит список строений.

Каждое строение имеет номер дома, который указывается в скобках. Вход в населенную локацию всегда лежит через городские ворота, имеющие нулевой номер дома. Адреса остальных строений находятся в пределах общего количества строений этой локации. Строения сортируются не по номерам домов! Они располагаются в определенном логическом порядке, который обусловлен наибольшей посещаемостью и схожим функционалом.

Строения делятся на две категории: основные и развивающие. К основным строениям относятся различные места, где персонаж может воспользоваться всевозможными услугами от ночлега и покупки предметов до обучения умениям и получения квестов. К развивающим строениям относятся заведения, в которых за плату можно повысить значения параметров или умений.

Список строений состоит из гиперссылок. Сами строения подробно описываются в таблицах, следующих за главной таблицей города. Каждому строению отводится отдельная таблица. Когда герой решает посетить какое-то строение, Мастер, перейдя по соответствующей гиперссылке, переходит на табличку этого строения, в которой он сможет найти всю необходимую информацию.

Основной объем Книги Региона обычно составляет именно описание строений населенных локаций.

Пример:

ЗЕЛЕНАЯ ГАВАНЬ

Небольшой портовый город-крепость.

Раса жителей: аданы

Кол-во строений: 29

Координаты: A2-se

Патрульная зона: A2-se, B3-nw, A3-ne, A2-s, A2-m, A2-e

⚠ 1-го и 2-го января все строения закрыты, кроме городских ворот, трактира, рынка и дома лекаря!

Основные строения

- Городские ворота (0)
- Трактир (12)
- Рынок (15)
- Дом лекаря (19)
- Алхимический магазин (14)
- Лавка картографа (3)
- Оружейный магазин (6)
- Ювелирный магазин (21)
- Гильдия магов (8)
- Библиотека (27)
- Учебный корпус (17)
- Военная академия (25)
- Мэрия (23)
- Дворец (24)
- Гильдия ловчих (16)
- Храм (20)
- Почта (7)
- Швальня (29)
- Конюшня (2)
- Гавань (1)
- Частный дом (26)

Развивающие строения

- Тренажерный зал (22)
- Школа клинкового оружия (4)
- Школа древкового оружия (10)
- Школа щита (18)
- Школа конных наездников (13)
- Школа ораторов (11)
- Школа дрессировщиков (28)
- Школа целителей (9)
- Школа вокала (5)

Главная таблица города Зеленая Гавань

§5.3.2 Особые локации

Это места, связанные со сценарными квестами региона, либо просто некие особенные места. Особой локацией может быть все что угодно: пещера дракона, вход в подземелье, руины старого замка, тайник с каким-то предметом, чье-то жилище, портал в другое измерение и т.д.

Особые локации никак не отмечаются на Карте Региона. Для их описания в Книге Региона имеется соответствующий раздел. Наткнуться на особую локацию, просто гуляя по клетке с ней — невозможно. ***Персонаж узнает об особой локации и пути до нее только при получении связанного с ней задания*** или в какой-то строго определенный момент развития сюжета.

§5.3.3 Временные локации

Это места, связанные с ***автоквестами*** (автоматически возобновляемыми заданиями) и их выполнением. К временным локациям относятся:

- простые квестовые локации (места с ингредиентами, реагентами, квестовыми коробками, картами и пр.);
- боевые квестовые локации (делятся на 2 типа — открытые боевые локации и закрытые боевые локации).

Временные локации никак не отмечаются на Карте Региона, существуют только определенное время и *исчезают* по окончании срока выполнения квеста. Наткнуться на временную локацию, просто гуляя по клетке с ней — невозможно. Персонаж узнает о временной локации и пути до нее только при получении связанного с ней задания.

Информацию об автоквестах можно найти в главе 9.

§5.3.4 Случайные локации

Это места, которые обнаруживаются персонажем случайно во время перемещений по клеткам (например: избушка на курьих ножках или какая-то боевая локация). Случайные локации никак не отмечаются на Карте Региона и существуют только до тех пор, пока персонаж не уйдет в другую клетку, либо до окончания события.

§5.3.5 Стояночные локации

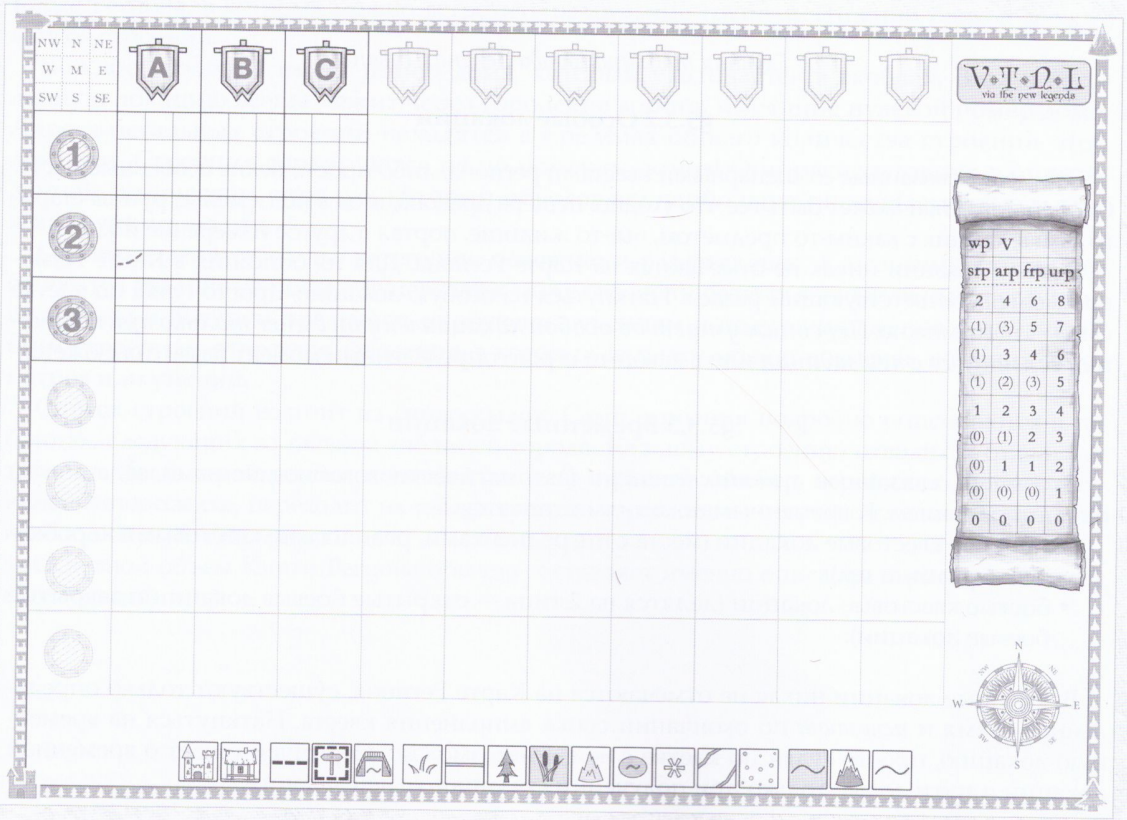
Стояночной локацией называется место вне населенной локации, где персонаж оставил животное, велосипед или тело погибшего персонажа. Также стояночной локацией будет являться место вне населенной локации, в котором персонаж ожидает прибытия другого персонажа (точка синхронизации). Стояночные локации никак не отмечаются на Карте Региона. Стояночная локация существует только до тех пор, пока в ней находится какое-либо существо, велосипед или труп персонажа.

§5.4 УСЛОВИЕ КАРТЫ РЕГИОНА

Начиная партию, среди прочих условий участники выбирают условие Карты Региона. Здесь возможен один из двух вариантов: ***закрытая*** или ***открытая*** игра.

§5.4.1 Закрытая игра

Карта Региона находится только в распоряжении Мастера и неизвестна Игроку. В начале партии Игроку достается пустая карта соответствующего размера, которая распечатывается на листе А4. Все что известно Игроку — местность клетки, в которой он находится. Также по условиям региона персонажу могут быть известны местности некоторых других клеток и какие-то строения в населенных локациях. Ниже приведен пример того, как будет выглядеть Карта Региона у Игрока, только что начавшего свою партию в клетке A2-sw (на демо-регионе 3×3):



Если персонаж приходит в неизвестную ему клетку, либо узнает о неизвестной клетке от картографа или другим способом, Мастер Игры раскрывает ему *местность* этой клетки. Когда Игроку становится известна местность клетки, он рисует в ней соответствующую картинку. Так в ходе игры Игрок самостоятельно зарисовывает свою Карту Региона, и получает все более полное представление об окружающих землях. Кроме того, за открытие одной клетки Карты Региона каждый герой получает по 5 очков опыта!

При первом посещении населенной локации персонаж не знает адресов строений за исключением городских ворот, которые всегда имеют нулевой номер. Чтобы узнать адреса строений, персонажу придется приложить некоторые усилия — разведывать город, либо купить карту в лавке картографа (при наличии в городе такого строения).

Для записи информации о городе, его строениях и адресах используется специальная Карточка — ***Таун-лист***. Обычно Таун-лист выдается персонажу привратником при первом посещении города.

Информацию о Таун-листе и его заполнении можно найти в главе 9.

Описание правил VTNL подразумевает закрытую игру как тип игры «по умолчанию».

§5.4.2 Открытая игра

Карта Региона изначально доступна Игроку. При посещении населенной локации персонажу выдается список всех строений этой локации и их адреса (персонажу не нужно обследовать локацию и узнавать адреса строений).

Открытая игра подходит в тех случаях, когда Игроки уже хорошо знакомы с регионом и/или желают поиграть друг против друга.

§5.5 ШАГИ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

В процессе игры персонаж постоянно перемещается по клеткам Карты Региона и посещает различные локации. Чтобы совершить перемещение по клетке, персонаж должен потратить некое количество времени и сил. Если персонаж находится в населенном пункте, то для совершения каких-либо действий внутри этого населенного пункта (посещения строений, работы, обучения) ему также необходимо потратить время и силы. Счетчиком хода времени и остатка сил являются ***шаги передвижения***.

VTNL — пошаговая игра, течение времени в которой зависит от траты шагов передвижения. ***Новая дата начинается не в полночь, а утром.*** В начале каждого дня персонаж имеет полный «запас» шагов передвижения. Совершая перемещения по клеткам региона или действия в населенной локации, он *тратит* эти шаги. Вместе с тратой шагов передвижения течет и время дня. Когда у персонажа не остается шагов передвижения — наступает ночь. Чтобы снова получить шаги передвижения, персонажу необходимо поспать. После ночного отдыха начинается новая дата, «запас» шагов передвижения восстанавливается, и цикл повторяется.

§5.5.1 Категории шагов передвижения

В игре существует несколько категорий передвижения и соответствующих им типов шагов передвижения.

Посещения (***visit-points*** или сокращенно ***V***). Эти шаги передвижения применяются в Режиме Города, т. е. во время пребывания персонажа в населенной локации. Если персонаж находится в населенной локации, в начале дня он получает 4 V + SV (4 посещения + 1 *спец-посещение*).

Остальные типы шагов передвижения применяются в Режиме Карты, т. е. при перемещении персонажа по клеткам региона.

Ходьба (***walk-points*** или сокращенно ***wp***). Если персонаж перемещается по клеткам региона пешком, в начале дня он получает 2 wp.

Райдинг медленный (***slow ride-points*** или сокращенно ***srp***). Медленный райдинг — это перемещение по клеткам региона верхом на медленных животных (на слоне, на мамонте). Если категорией передвижения персонажа является медленный райдинг, в начале дня он получает 2 srp.

Райдинг средний (***average ride-points*** или сокращенно ***arp***). Средний райдинг — это перемещение по клеткам региона верхом на животных, обладающих средней скоростью (на муле, на грифоне и др.). Также к среднему райдингу относятся: полет на *волшебной метле* или *ковре-самолете*, езда на *велосипеде*. Если категорией передвижения персонажа является средний райдинг, в начале дня он получает 4 arp.

Райдинг быстрый (***fast ride-points*** или сокращенно ***frp***). Быстрый райдинг — это перемещение по клеткам региона верхом на быстрых животных (на коне, на виверне и др.). Также к быстрому райдингу относится езда в рейсовом экипаже. Если категорией передвижения персонажа является быстрый райдинг, в начале дня он получает 6 frp.

Райдинг сверхбыстрый (***ultra fast ride-points*** или сокращенно ***urp***). Сверхбыстрый райдинг — это перемещение по клеткам региона верхом на очень быстрых животных (на единороге, на пещерном рухе и др.). Если категорией передвижения персонажа является сверхбыстрый райдинг, в начале дня он получает 8 urp.

Информацию о категориях передвижения можно найти в Реестре Категорий Передвижения.

§5.5.2 Конвертирование шагов передвижения

Случается, что в процессе путешествий по клеткам региона категория передвижения персонажа изменяется. Также категория передвижения всегда меняется при входе в населенную локацию или при выходе из нее. Вместе с изменением категории передвижения происходит смена типа шагов передвижения.

Все типы шагов передвижения взаимоконвертируемы, т. е. при смене категории передвижения оставшееся количество шагов передвижения одного типа переводится в соответствующее количество шагов передвижения другого типа. Для этого применяется таблица конвертирования:

Конвертирование шагов передвижения					
Посещения (город) visit-points 4 V	**Ходьба** walk-points 2 wp	**Райдинг медленный** slow ride-points 2 srp	**Райдинг средний** average ride-points 4 arp	**Райдинг быстрый** fast ride-points 6 frp	**Райдинг сверх-быстрый** ultra fast ride-points 8 urp
4	**2**	**2**	**4**	**6**	**8**
(3)	(1)	(1)	(3)	**5**	**7**
3	(1)	(1)	**3**	**4**	**6**
(2)	(1)	(1)	(2)	(3)	**5**
2	**1**	**1**	**2**	**3**	**4**
(1)	(0)	(0)	(1)	**2**	**3**
1	(0)	(0)	**1**	**1**	**2**
(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	**1**
0	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**

Пример: Персонаж путешествует пешком, поэтому в начале дня у него имеется 2 wp. Он совершает перемещение в другую клетку, на что тратится 1 wp. Вместе с этим проходит половина дня. В середине дня у персонажа остается 1 wp, но тут мимо проезжает экипаж, и персонаж, переговорив с кучером, пересаживается на попутку. Категория передвижения меняется с ходьбы на быстрый райдинг, и происходит конвертирование оставшихся шагов передвижения: 1 wp = 3 frp (см. табличку конвертирования). Экипаж проезжает по клетке и въезжает в город, на что тратится 1 frp. По прибытии в город у персонажа остается 2 frp, но поскольку в населенных локациях применяется другой тип шагов — *посещения*, то снова происходит конвертирование: 2 frp = 1 V. Вечереет.

§5.6 ДВИЖЕНИЕ ПО МЕСТНОСТЯМ

У персонажа, находящегося на открытой местности (вне локации), есть несколько вариантов продолжения пути:

- он может совершить переход в соседнюю клетку;
- он может совершить прогулку по этой же клетке (направиться в ту же клетку, в которой находится);
- если в клетке имеется локация, персонаж может совершить переход в эту локацию;
- персонаж может никуда не идти, организовать *стоянку* и весь остаток дня провести на месте (при этом имеющиеся шаги передвижения обнуляются).

Информацию о правилах стоянки можно найти в Реестре Категорий Передвижения.

В зависимости от способа передвижения преодоление различных местностей отнимает *разное* количество шагов передвижения. Для каждого способа передвижения существует своя таблица скорости преодоления местностей. В такой таблице представлены следующие значки:

При этом первые три значка подразумевают под собой все значки своей категории:

= город и деревня (на карте обозначается значком);

--- = дорога, перекресток и мост (на карте обозначаются значками и);

= обычная местность и река на обычной местности (на карте обозначается сплошной линией, например ═══).

Ниже представлена таблица скорости преодоления местностей для категории передвижения «ходьба»:

Передвижение пешком = 2 wp в день												

-1 wp	-1 wp	-1 wp	-1 wp	-2 wp	-2 wp	-1 wp	-2 wp	-1 wp	-2 wp	x	x	x

Как видно из таблички, *ходьба* по большей части местностей отнимает 1 wp, а ходьба по болотистой, горной, вечноснежной местности и пустыне отнимает 2 wp. Т. е. пеший персонаж способен проходить по две любые клетки в день за исключением болота, гор, вечных снегов и пустыни. На преодоление клетки с любой из этих местностей у него уйдет весь день.

Если у персонажа не хватает шагов передвижения для перемещения по данной местности, ему требуется отдых (ночевка).

В игре существуют местности, в которые вообще нельзя попасть, передвигаясь по земле (такие местности отмечены крестиком) — это *непроходимое болото, непроходимые пики* и *вода*. Если персонаж приходит в такую клетку (например, местность клетки была неизвестна), он автоматически перемещается обратно — в ту клетку, из которой пришел на непроходимую территорию. Таким образом персонаж тратит шаги на перемещение, открывает клетку с непроходимой местностью, но не попадает в нее.

В отличие от «ходьбы» остальные категории передвижения по клеткам региона («райдинги») включают в себя несколько вариантов передвижения. Например, к сверхбыстрому райдингу относится передвижение на следующих животных: на *скакуне*, на *единороге*, на *пещерном рухе* (гигантской птице). Каждый из этих способов передвижения дает персонажу 8 urp в день, но скорость преодоления местностей у перечисленных животных отличается.

Пример: если персонаж передвигается верхом на скакуне, то будут применяться шаги urp (категория «сверхбыстрый райдинг») и следующая таблица:

Передвижение верхом на скакуне = 8 urp в день												
-1 urp	-1 urp	-1 urp	-2 urp	-4 urp	-4 urp	-2 urp	-6 urp	-2 urp	x	x	x	x

Если же персонаж летает верхом на пещерном рухе, то будут применяться также шаги urp (категория «сверхбыстрый райдинг»), но другая таблица:

Передвижение верхом на пещерном рухе = 8 urp в день												
-1 urp	-1 urp	-1 urp	-1 urp	-1 urp	-1 urp	-1 urp	-2 urp	-1 urp	-1 urp	-1 urp	-2 urp	x

Таблицы скорости преодоления местностей на том или ином животном можно найти в Реестре Существ.

Таблицы скорости преодоления местностей на велосипеде, волшебной метле и ковре-самолете можно найти в Реестре Предметов.

Информацию о местностях можно найти в Реестре Местностей.

§5.7 ПЕРЕХОД В ЛОКАЦИЮ И ВЫХОД ИЗ ЛОКАЦИИ

Особое место в системе передвижения занимают такие действия, как переход в локацию и выход из нее. Рассмотрим их более подробно.

Переход в локацию. ***Присутствие персонажа в клетке с локацией не означает его нахождение в самой локации!*** Чтобы попасть внутрь локации, персонаж должен проделать путь *по данной клетке* до самой локации. Переход в локацию отнимает шаги передвижения в соответствии со способом передвижения и местностью *данной* клетки.

При входе в *населенную* локацию происходит смена категории передвижения и оставшееся количество шагов передвижения переводится в *посещения* (visit-points или сокращенно V). Вместе с этим меняется и игровой подрежим: Режим Карты => Режим Города.

Пример: Персонаж передвигается пешком и, соответственно, имеет 2 wp. В начале дня он находится в клетке с городом. Чтобы добраться до самого города, ему надо потратить 1 wp (см. таблицу ходьбы). По прибытии в город у персонажа останется 1 wp, который переведется в 2 V, после чего игра перейдет в Режим Города.

В одной клетке могут находиться сразу несколько локаций (например: населенная, особая и временная). В такой ситуации к каждой локации будет вести свой собственный путь, то есть персонаж не сможет пройти по этой клетке в условное место нахождения всех локаций. Для перехода в каждую локацию персонажу придется проделать отдельный путь.

Выход из локации. ***Не занимает времени и не тратит шагов передвижения***! При выходе из локации персонаж *сразу* оказывается на территории клетки.

При выходе из *населенной* локации происходит смена категории передвижения и оставшееся количество посещений (кроме спец-посещения!) переводится в соответствующее количество других шагов передвижения. Вместе с этим меняется и игровой подрежим: Режим Города => Режим Карты.

Пример: Покидая город, персонаж имеет 3 V. Они конвертируются в 1 wp, и персонаж оказывается вне локации в клетке с городом. Игра переходит в Режим Карты. Внезапно персонаж вспоминает, что забыл в городе сделать что-то важное, и решает вернуться. В отличие от выхода из локации, на который не тратится время и шаги передвижения, на вход в локацию ему приходится потратить оставшийся 1 wp. Когда персонаж возвращается в город, у него остается 0 wp = 0 V. Игра вновь переходит в Режим Города.

Глава 6
Режим Карты и Режим Города

СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ:

§6.1 РЕЖИМ КАРТЫ 81
§6.1.1 ДНЕВНЫЕ СОБЫТИЯ 81
§6.1.2 СОБЫТИЯ ВО ВРЕМЯ НОЧЕВКИ 82
§6.2 РЕЖИМ ГОРОДА 83

§6.1 РЕЖИМ КАРТЫ

Путешествия по клеткам региона — это Режим Карты. Персонажи VTNL могут путешествовать по региону *только днем*! Ночью персонажи отдыхают, чтобы к следующему дню восстановить запас шагов передвижения. Во время путешествий и ночевок с персонажем (+спутниками) происходят различные события, которые делятся на две соответствующие категории: ***дневные события*** и ***события во время ночевки.***

§6.1.1 Дневные события

Любое перемещение по клетке (переход в другую клетку, в эту же клетку, в локацию) — это временной период, который отнимает шаги передвижения и ***сопровождается одним событием***. Последовательность этого периода можно описать так:

выбор места назначения и начало перехода => определение события => событие => завершение события => переход в место назначения.

Каждое событие, происходящее во время перемещения по клеткам региона, определяется случайным образом (бросками кубиков) с помощью ***Рандомайзера Событий/день. Событие всегда происходит в той клетке, по которой идет персонаж!***

Среди наиболее частых дневных событий можно отметить следующие:

- «нет событий»;
- «встреча» — персонаж встречает существо, способное оказать услугу (знахаря, мистика, картографа и т.д.), просящее помощи или выполняющее какую-нибудь другую функцию;
- «опытность» — герой получает немного очков опыта;
- «столкновение» — персонаж встречается с существами, которые определяются с помощью Рандомайзера Существ (существа могут оказаться мирными или агрессивными);
- «находка» — персонаж находит сундук с вещами, которые определяются с помощью Рандомайзера Вещей.

После завершения события персонаж прибывает в место назначения. Но некоторые события могут прервать переход персонажа из одной клетки в другую или из клетки в локацию. Например, если стычка с кем-либо заканчивается бегством персонажа, он не переходит туда, куда направлялся, а остается в той клетке, по которой шел. Прервать переход в клетку или локацию может и Игрок по собственному желанию. Для этого сразу *после завершения события* он должен заявить Мастеру, что отменяет переход. В таких ситуациях последовательность временного периода будет заканчиваться иначе:

выбор места назначения и начало перехода => определение события => событие => завершение события => *отмена перехода в место назначения.*

Пример игровых действий в Режиме Карты:

Мастер: Ты просыпаешься, и наступает 11 апреля. (*Участники записывают дату в своих тетрадях.*) Ты находишься в клетке A2-m и имеешь 2 wp, так как передвигаешься пешком. Твои действия?

Игрок: Я ем. У меня остается еды еще на шесть дней. (*Участники записывают это значение.*) И я решаю продолжить разведывать местность вокруг города. Я не знаю что находится в клетке A2-e и направляюсь туда. (*Участники отмечают координаты целевой клетки.*)

Мастер: Итак, на перекрестке ты сошел с дороги и направился на восток. Ты прошел несколько километров, как вдруг… Кидай 3 кубика, чтобы определить событие во время твоего перехода.

Игрок (*совершает бросок 3d6*): Восемь.

Мастер (*использует Рандомайзер Событий/день и сообщает Игроку*): Вдалеке, кажется, кто-то есть. Но пока ты не можешь разглядеть кто там. Еще один бросок.

Игрок (*совершает бросок 3d6*): Десять.

Мастер (*использует Рандомайзер Событий/день и сообщает Игроку*): Подойдя поближе, ты видишь загадочного колдуна, облаченного в белый балахон с глубоким капюшоном. Он сидит на бревне и отдыхает. Твои действия?

Игрок: Я обращаюсь к нему: «Добрый день, загадочный колдун! Я — бродяга из Зеленой Гавани, а ты кто?».

Мастер: «Приветствую тебя, бродяга из Зеленой Гавани», услышал ты его голос. «Я — знахарь. Умею я лечить ранения и болезни, снимать усталость и выводить яд. Но вижу я, что ты здоров, и мне нечем тебе помочь».

Игрок: «Да, я действительно здоров. Ну что же, тогда не буду мешать твоему отдыху, добрый знахарь», говорю я и прохожу мимо.

Мастер: «Удачи тебе», слышишь ты вслед.

К середине дня ты доходишь до клетки A2-e. Это была неоткрытая клетка, поэтому ты получаешь 5 очков опыта. Теперь у тебя 322 опыта. (*Участники записывают это значение.*)

Игрок: Что же я вижу? В какую местность я пришел?

Мастер: Ты оказался в горной местности. (*Игрок рисует на своей карте в клетке A2-e значок горы.*) Чтобы совершить передвижение по клетке с горной местностью требуется 2 wp, а у тебя остался только 1 wp. Ты чувствуешь, что на путешествие по горам ты уже не имеешь сил, так что тебе придется заночевать здесь. В скором времени темнеет.

§6.1.2 События во время ночевки

Если у персонажа недостаточно шагов для перемещения по клетке, ему требуется отдых (ночевка). Ночевка — это тоже временной период, который сопровождается одним *событием*. Ночное событие определяется случайным образом (бросками кубиков) с помощью ***Рандомайзера Событий/ночь***. Этот Рандомайзер применяется только при ночевке на открытой местности (вне населенной локации) и определяет событие, происходящее с персонажем (+спутниками) в этот период.

Среди наиболее частых ночных событий можно привести следующие:
- «нет событий»;
- «холодная ночь» — персонаж может простудиться и получить состояние Fevered;
- «бессонница» — персонаж не высыпается и получает состояние Tired;
- «появление» — к лагерю персонажа приближаются существа, которые определяются с помощью Рандомайзера Существ (существа могут оказаться мирными или агрессивными).

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний.

Если ночью происходит встреча с агрессивными существами, которая заканчивается бегством персонажа, персонажу потребуется доспать и определить *дополнительное ночное событие*. После ночного отдыха начинается новая дата, «запас» шагов передвижения восстанавливается, и персонаж может продолжить путешествие.

Пример ночевки в Режиме Карты (продолжение предыдущего примера):
Игрок: Я нахожу укромное местечко под деревом, заворачиваюсь в спальник и ложусь спать. Костер разжигать не буду, а то еще придет ко мне ночью кто-нибудь.
Мастер: Значит, ты ночуешь в спальнике и без костра. Кидай 3 кубика, чтобы узнать как прошла эта ночь.
Игрок (*совершает бросок 3d6*): Одиннадцать.
Мастер (*использует Рандомайзер Событий/ночь и сообщает Игроку*): Ночь проходит абсолютно спокойно, ничто не тревожит тебя, и ты просыпаешься свежий и полный сил. Наступает 12 апреля. (*Участники записывают дату в своих тетрадях.*) Ты находишься в клетке A2-e. У тебя есть 2 wp, но передвижение по этой клетке отнимет оба шага передвижения и займет весь день. Что будешь делать, куда направишься?

§6.2 РЕЖИМ ГОРОДА

Пребывание персонажа в населенной локации — это Режим Города. В этом режиме вместо карты региона используется список строений населенного пункта, а трата шагов передвижения *НЕ сопровождается* случайными событиями.

В населенной локации в качестве счетчика времени и оставшихся сил персонажа используется особый тип шагов передвижения — ***посещения*** (***visit-points*** или сокращенно ***V***). Если персонаж находится в населенной локации, в начале дня он получает 4 V. Также один раз в день персонаж получает ***спец-посещение*** (или сокращенно ***SV***) — дополнительный *неконвертируемый* шаг передвижения. Персонаж получает SV независимо от того, находится ли он в населенном пункте с утра или прибыл в него из клетки региона в течение дня. Спец-посещение можно потратить в любое время:
- утром — до траты основных V или перед выходом из города;
- днем — между тратой основных V, после входа в город, перед выходом из города, между входом и выходом из города (например, персонаж может прибыть в населенную локацию, совершить спец-посещение и сразу же покинуть локацию);
- вечером — когда у персонажа уже не осталось основных V.

Если Игрок во время перемещений по населенной локации не заявляет об использовании спец-посещения, то «по умолчанию» оно тратится последним (вечером, когда персонаж уже не имеет основных визит-поинтов).

При выходе из города визит-поинты конвертируются в другой вид шагов передвижения, который будет зависеть от способа передвижения. ***Спец-посещение не может быть конвертировано в другие шаги передвижения!*** Если персонаж не потратил его в течение дня, оно просто пропадает.

Персонаж в населенной локации всегда находится либо в каком-то строении, либо на улице. В строениях персонаж может воспользоваться предлагаемыми услугами (купить/продать вещи, выучить умение, получить задание, переночевать и т.д.). Улица является просто воображаемым элементом, связывающим переходы между строениями.

Посещение строения — это некий временной период, который заканчивается только тогда, когда персонаж выходит из строения. Типичная последовательность этого периода выглядит так:

вход в строение => диалог с NPC и какие-то действия (покупка/продажа, получение задания и т.д.) => завершение диалога и действий => выход из строения.

В течение своего посещения персонаж может пользоваться любыми доступными услугами заведения. В большинстве случаев посещение строения отнимает один визит-поинт (-1 V). Но существуют некоторые особые ситуации.

Визит-поинты не отнимаются или не требуются (-0 V) в следующих случаях:
- персонаж находится в строении, где проснулся;
- персонаж находится на улице (вне строения);
- посещение городских ворот;
- выход из населенной локации (выход осуществляется через городские ворота);
- посещение билетной лавки на ярмарке;
- посещение строения в конце дня (когда не осталось ни V, ни SV), если персонаж пришел, *чтобы переночевать*.

Шаг, которым персонаж отправляется на ночевку, называется ***overnight-visit*** или сокращенно ***OV***. Переночевать можно в трактире, в собственном доме, в обучающем или развивающем строении в период занятий, а также в военной академии накануне выхода на задание. Если персонаж, придя на ночевку, выясняет, что в строении по данному адресу ночевать нельзя, он остается спать на улице.

Некоторые действия в строении занимают у персонажа все дневное время и отнимают 4 визит-поинта (-4 V). К ним относятся:
- день работы (на рынке, в мэрии, в гильдии искусств и т.д.);
- день обучения умению или день занятий в развивающем строении;
- день отдыха (к ночи снимает 2 поинта усталости);
- чтение учебника.

Существуют и уличные действия, занимающие все дневное время (-4 V):
- тренировка (за день тренировки герой получает 2d6 очков опыта);
- попрошайничество (за весь день персонаж собирает 2d6 монет).

Если персонаж занимается каким-нибудь из вышеперечисленных дел, то из всего дневного «запаса» шагов передвижения у него будет оставаться только SV, которым можно воспользоваться либо утром (до работы, учебы, тренировки и т.д.), либо вечером (после работы, учебы, тренировки и т.д.). Заметьте, что персонаж не обязан все время что-нибудь делать. Он может потратить на бездействие любое количество визит-поинтов.

Когда у персонажа не остается шагов передвижения, наступает ночь. Если персонаж ночует в строении, ночь проходит без событий. Если персонаж остается спать на улице, ночевка сопровождается случайным событием, которое генерируется бросками кубиков. Если ночью происходит встреча с агрессивными существами, которая заканчивается бегством персонажа, персонажу потребуется доспать и определить *дополнительное ночное событие*. После ночного отдыха начинается новая дата, «запас» шагов передвижения восстанавливается, и персонаж может продолжить свои действия в населенной локации.

Пример игровых действий в Режиме Города (в населенной локации «Зеленая Гавань»):

Мастер: Наступает 26 мая. (*Участники записывают дату в своих тетрадях.*) Ты просыпаешься в трактире. Твои действия?

Игрок: Я доедаю свои запасы провизии. Больше еды у меня нет. (*Участники записывают это значение.*)

Мастер: Как обычно, в начале дня ты имеешь 4 V + SV.

Игрок: Да, и закончив трапезу, я выхожу из комнаты и спускаюсь в зал.

Мастер: В зале практически пусто. Только несколько аданов сидят в углу и о чем-то разговаривают. Еще ты видишь завтракающего гнома. Он пьет пиво, громко чавкает, его борода в каком-то соусе. Трактирщик стоит за барной стойкой и протирает кружки.

Игрок: Но меня никто из них не интересует, и я выхожу из трактира.

Мастер: Ты оказываешься на улице. Куда пойдешь?

Игрок: Сперва, я решаю потратить SV и отправляюсь на рынок, по адресу дом 15.

Мастер: На рынке небольшая очередь, тебе приходится постоять в ней несколько минут. Но вот, ты подходишь к торговому шатру, и к тебе обращается купец: «Доброе утро, дорогой! У меня самый лучший товар, что хочешь, говори. Сделаю как себе!».

Игрок: «Тогда сделай мне еды на пару дней».

Мастер: «Конечно, но почему так мало? Возьми побольше, друг, у меня лучшая еда, не пожалеешь!».

Игрок: «Ладно, хорошо, давай на пять дней».

Мастер: Купец быстро дает распоряжение помощникам, и через минуту тебе протягивают 5 свертков с едой. «30 монет за все», говорит купец.

Игрок: «А почему это 30?», спрашиваю я и смотрю на ценник.

Мастер: На ценнике написано: «Одна фуда = 5 монет». Купец восклицает: «Ой, прости, дорогой, ошибся, недавно была по 6, я случайно напутал».

Игрок: «Вот прощелыга!», думаю я, протягиваю купцу 25 монет, забираю еду и кладу ее в рюкзак.

Мастер: «Кушай на здоровье!», как ни в чем не бывало молвит купец и обращается к следующему покупателю: «Доброе утро, дорогой! У меня самый лучший товар, что хочешь, говори. Сделаю как себе!».

Между тем, у тебя теперь еды на 5 дней и 54 монеты. (*Участники делают соответствующие записи в тетрадях.*) SV ты потратил. Остается 4 V.

Игрок: Я покидаю рынок и отправляюсь в мэрию, дом 23.

Мастер: Когда ты подходишь к дому 23, ты замечаешь мэра, гуляющего в саду.

Игрок: Приблизившись к нему, я говорю: «Здравствуйте, господин мэр, я вчера заходил к Вам, договаривался по поводу работы, помните?».

Мастер: «Ааа, новый дворник, не так ли?».

Игрок: «Да-да, он самый. Я готов приступить к работе».

Мастер: «Ну что ж, пройдите вон в то подсобное помещение. Мой помощник объяснит Вам что делать и даст необходимые инструменты».

Игрок: «Спасибо, господин мэр», говорю я и отправляюсь в указанное подсобное помещение.

Мастер: Там ты встречаешься с помощником мэра. Он дает тебе указания и метлу.

Игрок: Ну и я приступаю к работе.

Мастер: Работа длится весь день, т. е. на посещение мэрии ты тратишь не 1 V, а 4 V. В результате к вечеру ты получаешь 3d6+17 монет, которые тебе платит помощник мэра, когда ты возвращаешься в подсобное помещение.

Игрок (*кидает три кубика, чтобы определить количество заработанных монет*): 10 на кубиках + 17. Значит, я заработал 27 монет.

Мастер: У тебя было 54 монеты, стало 81. (*Участники записывают это значение.*) Настал вечер. Ты закончил работу и имеешь 0 V. Твои действия?

Игрок: Поскольку я все еще в мэрии, я захожу к секретарю мэра и спрашиваю: «Скажите, Вы даете информацию о строениях города?».

Мастер: «Да, конечно. Что Вы хотели?».

Игрок: «Я пока плохо знаю город. А времени гулять очень мало. У Вас тут есть библиотека?».

Мастер: «Да, она находится в доме 27».

Игрок (*отмечает адрес библиотеки в своем Таун-листе*): «Благодарю!», говорю я и выхожу из мэрии.

Мастер: И оказываешься на улице. У тебя больше нет визит-поинтов. Остался только overnight-visit.

Игрок: Да. Но посещение трактира не требует шагов передвижения, если ты идешь спать. А еще шаги передвижения не нужны для посещения городских ворот. Поэтому я подхожу к городским воротам, показываю привратнику средний палец за то, что он тогда меня обманул, и после этого иду ночевать в трактир.

Мастер: Привратник уже спал, поэтому он не видел твоего жеста. В итоге, прогулявшись, ты приходишь в трактир. Там полно народу, в основном моряки и те, кто связан с местным портом. Стоит гул от голосов разных сапов. Они пьют и рассказывают друг другу байки.

Игрок: Я подхожу к трактирщику и говорю: «Здорово! Я бы хотел снова снять комнату на ночь».

Мастер: «Без проблем! Не хочешь выпить чего-нибудь?»

Игрок: «Я сегодня весь день работал и получил гроши. Нету сил, да и денег нет на пьянство, понимаешь?».

Мастер: «Да, бывает, брат. Но ты меня не разжалобишь. У меня тут все такие», смеется он. «С тебя 15 монет за комнату».

Игрок: Я протягиваю ему 15 монет. У меня становится 66 монет. (*Участники записывают это значение.*) Беру ключ и иду спать.

Мастер: Некоторое время уснуть не удается из-за шума, идущего из зала, но вскоре ты засыпаешь. А когда просыпаешься, наступает 27 мая. (*Участники записывают дату в своих тетрадях.*) Ты в трактире. Твои действия?

Игрок: Я ем, еды становится 4. (*Участники записывают это значение.*) «Как хорошо, что нужно есть только один раз в день!», думаю я. И после своего завтрака-обеда-ужина выхожу из трактира.

Мастер: Ты оказываешься на улице и у тебя есть 4V + SV. Куда пойдешь?

Глава 7
Рандомайзеры и их применение

СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ:

§7.1 СТАНДАРТНЫЙ НАБОР 88
§7.2 УСТРОЙСТВО РАНДОМАЙЗЕРОВ 88
§7.3 МЕТОД ОПРЕДЕЛЕНИЯ И МЕТОД ВЫБОРА 88
§7.4 ПРИМЕНЕНИЕ РАНДОМАЙЗЕРОВ 93
§7.4.1 ПРИМЕНЕНИЕ РАНДОМАЙЗЕРОВ В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ 93
§7.4.2 ПРИМЕНЕНИЕ РАНДОМАЙЗЕРОВ ОТ ЛИЦА СЛУЖИТЕЛЯ 94
§7.4.3 ПРИМЕНЕНИЕ РАНДОМАЙЗЕРОВ В КООПЕРАТИВНОЙ ИГРЕ 95
§7.5 РАНГ 95

§7.1 СТАНДАРТНЫЙ НАБОР

Рандомайзеры — оригинальная система VTNL, совокупность специальных таблиц, применяемых для генерации событий, существ, вещей и квестов. Рандомайзеры являются компонентом, который прилагается к Книге Региона. Ввиду этого у различных регионов набор Рандомайзеров, их версии и внешний вид могут отличаться.

В стандартный набор входят следующие Рандомайзеры:

- ***Рандомайзер Событий*** — включает в себя системы определения дневных и ночных событий. Рандомайзер Событий/день применяется при нахождении вне населенной локации и определяет событие, происходящее с персонажем (+спутниками) в период движения по клетке или стоянки на месте. Рандомайзер Событий/ночь применяется при ночевке на открытой местности (вне населенной локации) и определяет событие, происходящее с персонажем (+спутниками) в этот период.
- ***Рандомайзер Существ*** — применяется для определения различных сапов, а также для определения существ, встреченных на открытой местности или обитающих в боевых локациях.
- ***Рандомайзер Вещей*** — применяется для генерирования предметов, лежащих в сундуках, для определения ассортимента в различных торговых строениях, для опознания вещей, для определения арт-свойств оружия и амуниции и в некоторых других ситуациях.
- ***Квестовый Генератор*** — применяется для составления условий *автоквестов* (автоматически возобновляемых заданий).

§7.2 УСТРОЙСТВО РАНДОМАЙЗЕРОВ

Рандомайзеры тестировались, переделывались и доводились до ума в течение многих лет. Но общий принцип Рандомайзеров остается неизменным с момента их изобретения в 2005 году. Как же они устроены, и в чем заключается этот принцип?

Рандомайзер по сути — это древо таблиц, связанных между собой гиперссылками. Каждая таблица имеет свой собственный адрес и содержит некоторое количество вариантов, выбрать из которых можно только один. Выбирая один из вариантов на текущей таблице, пользователь переходит по ссылке на следующую таблицу. В новой таблице также имеется несколько вариантов и ссылок на другие таблицы. В итоге все упирается в таблицу, дающую конечный результат. Таким образом устроена маршрутизация всех Рандомайзеров.

Пример: при генерировании вещи первая таблица будет определять категорию вещи, следующая таблица ее подкатегорию, следующая — подтип или какие-то характеристики вещи и так далее вплоть до конечного результата, т. е. получения конкретной вещи с определенными показателями.

§7.3 МЕТОД ОПРЕДЕЛЕНИЯ И МЕТОД ВЫБОРА

При переходах по таблицам Рандомайзера применяется один из двух методов: ***метод определения*** или ***метод выбора***.

Метод определения.

При этом методе один из вариантов текущей таблицы определяется Игроком *случайным образом* с помощью броска 3d6. Данный метод применяется в тех случаях, когда игровая ситуация не дает конкретных указаний о том какой вариант выбрать (т. е. когда возможен любой из существующих вариантов).

Пример 1: герой находит открытый сундук, содержимое которого генерируется с помощью Рандомайзера Вещей. Чтобы узнать, сколько вещей лежит в сундуке, используется метод *определения* количества вещей с помощью броска 3d6.

Сундук

3d6 - Определение количества вещей

3 = Ноль вещей (сундук пуст)
4 = Семь вещей
5 = Шесть вещей
6 = Пять вещей
7 = Три вещи
8 = Одна вещь
9 = Четыре вещи
10 = Две вещи
11 = Одна вещь
12 = Три вещи
13 = Две вещи
14 = Пять вещей
15 = Четыре вещи
16 = Шесть вещей
17 = Семь вещей
18 = Восемь вещей

В начало

После того, как Игрок совершает бросок 3d6 и узнает, сколько вещей лежит в сундуке, Мастер Игры переходит по соответствующей ссылке (строки в таблицах Рандомайзеров являются ссылками), и участники последовательно определяют каждую вещь, начиная с ее категории.

Категория вещи

3d6 - Определение категории

3 = Редкость
4 = Артефакт с неопознанным свойством
5 = Магический предмет
6 = Ценность
7 = Разное 2
8 = Alch / Неопознанная алхимическая жидкость
9 = Разное 1
10 = Оружие
11 = Амуниция
12 = Разное 2
13 = Магический предмет
14 = Разное 1
15 = Alch / Неопознанная алхимическая жидкость
16 = Ценность
17 = Артефакт с неопознанным свойством
18 = Редкость

Реестр Предметов

В начало

Пример 2: герой встречает сапа и хочет выяснить его расу. Никаких указаний о том, к какой расе относится встреченный сап, нет, поэтому в данной ситуации он может оказаться кем угодно. Чтобы выяснить этот вопрос используется соответствующая опция Рандомайзера Существ и метод *определения* расы случайным образом с помощью броска 3d6.

Одиночный сап / Сапы в гильдии наемников

⚠ Путешественник, искатель приключений (при событии «встреча»), а также сапы из гильдии наемников являются пешими!

Выбор расы

- Аданы
- Квенди
- Перианы
- Касары
- Лирчи
- Уруки
- Ологи
- Сильмы (ограничены в прото-версии)

3d6 - Определение расы сапа

3 = Адан
4 = Урук
5 = Периан
6 = Олог
7 = Сильм (ограничены в прото-версии)
8 = Лирч
9 = Касар
10 = Квенди
11 = Адан
12 = Урук
13 = Периан
14 = Олог
15 = Сильм (ограничены в прото-версии)
16 = Лирч
17 = Касар
18 = Квенди

В начало

Метод выбора.

Один из вариантов текущей таблицы выбирается *неслучайным образом*, т. е. без броска кубиков. Данный метод применяется в тех случаях, когда игровая ситуация дает конкретные указания по выбору, либо Игрок имеет право свободного выбора из нескольких вариантов.

Пример 1: герой находится в городе касаров и заходит в гильдию наемников, чтобы узнать какие сапы желают поработать на героя. В описании строения сказано, что все наемники в этой гильдии являются касарами. Мастер Игры открывает соответствующую таблицу Рандомайзера Существ и с помощью метода *выбора* переходит на табличку касаров, поскольку раса наемников в этой гильдии уже известна участникам.

Одиночный сап / Сапы в гильдии наемников

⚠ Путешественник, искатель приключений (при событии «встреча»), а также сапы из гильдии наемников являются **пешими**!

Выбор расы

- Аданы
- Квенди
- Перианы
- Касары ←
- Лирчи
- Уруки
- Ологи
- Сильмы (ограничены в прото-версии)

3d6 - Определение расы сапа

3 = Адан
4 = Урук
5 = Периан
6 = Олог
7 = Сильм (ограничены в прото-версии)
8 = Лирч
9 = Касар
10 = Квенди
11 = Адан
12 = Урук
13 = Периан
14 = Олог
15 = Сильм (ограничены в прото-версии)
16 = Лирч
17 = Касар
18 = Квенди

В начало

Дальнейшие указания о наемниках отсутствуют, поэтому, начиная со следующей таблицы, применяется метод *определения*. Т. е. далее категория и тип каждого ратника определяется Игроком случайным образом с помощью бросков 3d6 (при этом учитывается указание, что все сапы являются пешими).

Касары (все категории)

3d6 - Определение категории сапа

3 = Dwarf warrior / Гном воитель (7-го уровня) => пеший или всадник?
4 = Dwarf berserk / Гном берсерк (10-го уровня) => пеший или всадник?
5 = Ратник 6-го уровня
6 = Ратник 3-го уровня
7 = Специалист
8 = Спэллкастер (нет в прото-версии)
9 = Ратник 5-го уровня
10 = Dwarf warrior / Гном воитель (7-го уровня) => пеший или всадник?
11 = Dwarf berserk / Гном берсерк (10-го уровня) => пеший или всадник?
12 = Ратник 6-го уровня
13 = Ратник 3-го уровня
14 = Специалист
15 = Спэллкастер (нет в прото-версии)
16 = Ратник 5-го уровня
17 = Dwarf warrior / Гном воитель (7-го уровня) => пеший или всадник?
18 = Dwarf berserk / Гном берсерк (10-го уровня) => пеший или всадник?

Реестр Сапов

Новый сап | Ратники | В начало

Пример 2: герой заходит в магазин, торгующий оружием и амуницией. В Книге Региона имеется следующее указание:

Количество оружия = 1d6+3. Количество амуниции = 1d6+3.

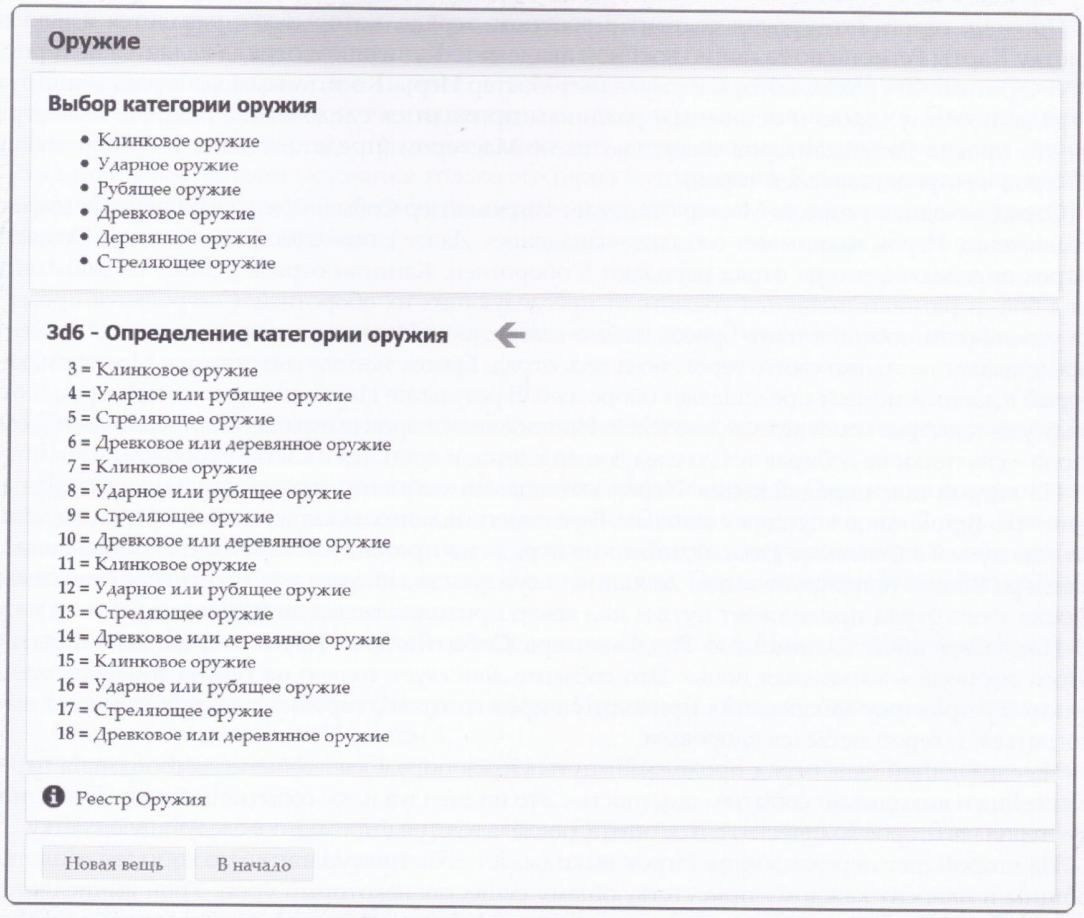
Ассортимент определяется с помощью Рандомайзера Вещей.

Допустим, что героя интересует оружие. Игрок совершает бросок кубика, чтобы определить количество продаваемого оружия. Выпадает 2. Следовательно, в продаже имеется пять предметов категории «оружие». После этого Мастер Игры открывает Рандомайзер Вещей и с помощью метода *выбора* переходит на табличку с разными категориями оружия.

Определение ассортимента / опознание вещей

- Оружие ←
- Амуниция
- Артефакты
- Алхимические жидкости (алчи)
- Минералы/кольца/амулеты
- Учебники
- Статуэтки
- Велосипедные детали

Дальнейшие указания отсутствуют, поэтому, начиная с категории «оружие», применяется метод *определения*. Т. е. далее категория каждого оружия и его характеристики определяются Игроком случайным образом с помощью бросков 3d6.


Оружие

Выбор категории оружия

- Клинковое оружие
- Ударное оружие
- Рубящее оружие
- Древковое оружие
- Деревянное оружие
- Стреляющее оружие

3d6 - Определение категории оружия

3 = Клинковое оружие
4 = Ударное или рубящее оружие
5 = Стреляющее оружие
6 = Древковое или деревянное оружие
7 = Клинковое оружие
8 = Ударное или рубящее оружие
9 = Стреляющее оружие
10 = Древковое или деревянное оружие
11 = Клинковое оружие
12 = Ударное или рубящее оружие
13 = Стреляющее оружие
14 = Древковое или деревянное оружие
15 = Клинковое оружие
16 = Ударное или рубящее оружие
17 = Стреляющее оружие
18 = Древковое или деревянное оружие

Реестр Оружия

Новая вещь | В начало

§7.4 ПРИМЕНЕНИЕ РАНДОМАЙЗЕРОВ

Указания о том, в каких ситуациях надо использовать тот или иной Рандомайзер, даны в соответствующих разделах Книги Региона, а также в Рандомайзере Событий, который является опорным для остальных Рандомайзеров VTNL.

События, генерируемые Рандомайзерами, бывают как индивидуальными (влияют только на персонажа), так и общими (влияют на персонажа + его спутников). Порядок применения Рандомайзеров зависит от количества персонажей, принимающих участие в игровых действиях, а также от их категорий (герой, служитель, наемник, самостоятельный NPC).

§7.4.1 Применение Рандомайзеров в одиночной игре

Одиночная игра — это партия, в которой участвует только один герой. Когда в игровых действиях принимает участие персонаж без спутников, все оказывается очень просто: события касаются только этого персонажа, а все броски Рандомайзеров совершает его Игрок.

Когда герой путешествует с сапами не-героями (служителями, наемниками, самостоятельными NPC), все *индивидуальные события* (например: опытность, усталость, понимание) будут относиться к герою. Все *общие события* (например: нападение, встреча, буря) будут влиять на весь отряд. Независимо от того, кто из сапов ведет отряд, броски Рандомайзеров, касающиеся определения событий, совершаются представителем героя (Игроком). Если же бросок Рандомайзера касается действий служителя, наемника или самостоятельного NPC (например: получение урона от камнепада или опознание вещи), то он совершается Мастером Игры или Ассистентом, действующим от лица этого наемника/служителя/самостоятельного NPC.

Пример: герой 7-го уровня состоит в военном отряде, который отправляется в некую клетку Карты Региона по заданию военной академии. Капитаном отряда является не герой, а NPC-ратник 10 уровня, которым управляет Мастер Игры. Капитан сам выбирает маршрут отряда, поэтому герою и остальным ратникам приходится следовать за ним. Но несмотря на это броски Рандомайзеров совершаются не Мастером (представителем NPC-капитана), а Игроком (представителем героя).

Отряд выходит из города. Мастер открывает Рандомайзер Событий/день, и на первый шаг передвижения Игрок выкидывает событие «нападение». Далее с помощью Рандомайзера Существ Игрок определяет, что на отряд нападают 5 оборотней. Капитан отряда решает не ввязываться в бой, и ратники пытаются убежать от преследующих их оборотней. Совершается проверка успешности побега/погони. Бросок побега совершается Игроком, который в данный момент представляет не только своего героя, но и весь отряд. Бросок погони совершается Мастером, который в данный момент представляет оборотней. В результате Игрок выигрывает проверку, и отряду удается скрыться от преследователей. Но поскольку переход отряда был прерван бегством, герой + спутники не добираются до следующей клетки и остаются в клетке с городом.

На второй шаг передвижения Игрок выкидывает событие «находка: сундук». Это означает, что герой нашел сундук с вещами. В условиях задания сказано, что на предметы, *найденные героем в Основном Режиме*, никто из отряда не претендует. Герой с помощью Рандомайзера Вещей генерирует вещи, лежащие в сундуке и забирает все, что считает нужным. После этого отряд продолжает путь и под вечер приходит в следующую клетку.

Наступает ночь. С помощью Рандомайзера Событий/ночь Игрок определяет событие этого периода — «холодная ночь». Это событие действует только на героев и служителей, а потому проверку заболевания приходится пройти только герою. Спальник помогает ему согреться, и герой остается здоровым.

На следующий день отряд продолжает путь. Игрок определяет событие первого шага передвижения и выкидывает событие «опытность». Это индивидуальное событие добавляет в «копилку» героя некоторое количество очков опыта, после чего отряд приходит в следующую клетку.

На второй шаг передвижения Игрок выкидывает событие «ураган». Это событие является общим и наносит каждому присутствующему существу некоторый урон. Урон вычисляется для каждого существа индивидуально с помощью кубиков. При этом Игрок «пробрасывает» полученный урон только для своего героя! Урон, полученный капитаном и остальными ратниками, определяет Мастер Игры, так как эти действия касаются уже не героя, а NPC-сапов.

§7.4.2 Применение Рандомайзеров от лица служителя

Служитель — это сап, нанятый на неограниченное время, имеющий широкие возможности по самостоятельным действиям и развитию. Возможность содержать служителя открывается герою только при умении Leader 12. При Leader 18 герою становится доступно управление двумя служителями.

Любой наемный сап — это не дополнительный герой и не новая роль Игрока. ***Все наемные сапы относятся к NPC и отыгрываются Мастером Игры, а воплощением Игрока всегда остается только его герой!***

В некоторых ситуациях герой может передать своему служителю право совершить определяющие броски. Например: определить ассортимент в магазине, вещь в сундуке, пройти испытание в обнаруженном строении или даже совершить бросок, определяющий само событие. Если событие, совершенное Мастером Игры (или Ассистентом) от лица служителя, является индивидуальным (например: понимание, укус змеи, чудесный сон), то эффект распространяется именно на служителя (не на героя!).

Служители не привязаны к местоположению героя. Они способны передвигаться по клеткам региона и посещать строения в населенной локации самостоятельно, без героя.

Информацию о служителях и правилах разделения героя и служителя можно найти в Реестре Умений (умение Leader).

§7.4.3 Применение Рандомайзеров в кооперативной игре

Кооперативная игра — это партия, в которой участвуют несколько героев, играющих в союзе. Союзные герои могут путешествовать как раздельно, так и вместе. *При раздельных путешествиях* используется принцип одиночной игры: каждый Игрок совершает броски Рандомайзеров, которые касаются только его героя (+спутников). Разделившиеся герои поочередно отыгрывают некий временной период или несколько таких периодов, а затем прибывают в точку синхронизации.

Информацию о синхронизации разделившихся героев можно найти в главе 9.

При совместном путешествии нескольких героев Игроки поочередно определяют ***по два события***.

Пример: два героя идут по дороге из одного города в другой. Они путешествуют пешком, и, соответственно, в начале каждого дня имеют 2 шага передвижения (2 wp). При нормальном стечении обстоятельств каждые сутки они будут генерировать по 3 события: два дневных (на каждый шаг передвижения) и одно ночное. Порядок применения Рандомайзеров в этом случае будет следующим:

- ***День 1***. Дневные события 1 и 2 определяются Игроком 1. Ночное событие определяется Игроком 2.
- ***День 2***. Дневное событие 1 определяется Игроком 2. Дневное событие 2 и ночное событие определяются Игроком 1.
- ***День 3***. Дневные события 1 и 2 определяются Игроком 2. Ночное событие определяется Игроком 1.
- ***День 4***. Дневное событие 1 определяется Игроком 1. Дневное событие 2 и ночное событие определяются Игроком 2.

Чтобы не путаться в очередности бросков, рекомендуется использовать кубик d6 в качестве счетчика. Кубик-счетчик должен отличаться от всех остальных используемых кубиков (цветом или размером)! При определении первого события Игрока 1 на кубике-счетчике выставляется цифра 1. При определении второго события Игрока 1 на кубике-счетчике выставляется цифра 2. При определении первого события Игрока 2 на кубике-счетчике выставляется цифра 3. И так далее. Соответственно количеству граней кубик-счетчик способен «обслуживать» двух или трех Игроков.

При большем количестве Игроков кубик ставится *около* Игрока, имеющего право определения события (по принципу «фишки дилера»), а цифра на нем указывает на номер события (либо 1-ое событие, либо 2-ое событие, после которого кубик передается следующему Игроку).

При определении ассортимента в магазине, генерировании вещей в найденном сундуке или при определении большого количества типов существ допустимо разделить броски между всеми Игроками, чьи герои присутствуют при данной ситуации.

§7.5 РАНГ

В VTNL существует система пяти ***рангов*** персонажа. Ранг влияет на виды и количество существ, с которыми персонаж может столкнуться во время путешествий и при выполнении квестов. Для каждого ранга в соответствующих блоках Рандомайзеров имеются специальные таблицы. Чем выше ранг персонажа, тем более могущественных врагов он будет встречать, и тем больше будет их количество. Также ранг может учитываться при получении сценарных квестов. Например, какой-то квест будет недоступен до тех пор, пока персонаж не достигнет указанного ранга. Текущий ранг зависит от уровней героев.

Ранг одиночного персонажа определяется по категории его уровня:
Категория 1 = с 1-го по 10-ый уровень (включительно) = ***Ранг 1***
Категория 2 = с 11-го по 20-ый уровень (включительно) = ***Ранг 2***
Категория 3 = с 21-го по 30-ый уровень (включительно) = ***Ранг 3***
Категория 4 = с 31-го по 40-ой уровень (включительно) = ***Ранг 4***
Категория 5 = с 41-го уровня = ***Ранг 5***

Если в партии принимают участие несколько союзных героев (кооперативная игра), то для *всех персонажей этой партии* действует система определения ***общего ранга***. Общий ранг соответствует категории *общего уровня* союзных героев, который определяется по следующей формуле:

LVL самого развитого героя + (LVL каждого героя / 2) = общий LVL героев

При делении уровня героя пополам все неполные числа всегда округляются к меньшему!

На общий ранг влияют только герои! Наемники, служители и другие NPC не учитываются при расчете общего уровня.

Пример: в путешествующем отряде присутствуют три героя — 24-го, 21-го и 20-го уровней. Также в отряде находится один служитель 10-го уровня, но он никак не влияет на общий ранг. Самым развитым в отряде является герой 24-го уровня, поэтому пополам делятся значения уровней двух других героев. 21 / 2 = 10,5. Округляем это число к меньшему и получаем 10. 20·/ 2 = 10. Общий LVL героев = 24 + 10 + 10 = 44. Сорок четвертый уровень соответствует категории 5, поэтому в данной ситуации каждый из персонажей достиг последнего, пятого ранга.

Расчет общего ранга усложняется, если герои расходятся и начинают получать левел апы отдельно друг от друга. Поскольку время у разделившихся персонажей течет поочередно, синхронизировать общий ранг отдельно действующих персонажей становится практически невозможно. В VTNL для героев и служителей применяется следующее правило: ***однажды достигнутый ранг уже не может быть понижен!*** Если кто-то из персонажей (будь то герой или служитель) отделяется от группы, его ранг «замораживается» до тех пор, пока его личный уровень не выйдет на следующую категорию (касается только героев), либо до новой встречи с другим героем/героями. При встрече героев их общий уровень проверяется, и если значение общего уровня встретившихся героев выходит на следующую категорию — их общий ранг навсегда повышается. При встрече с героем/героями более высокого ранга навсегда повышается и ранг служителя.

Поскольку однажды достигнутый ранг уже не может быть понижен, по достижении персонажем пятого ранга расчет его общего ранга прекращается.

Пример: в партии принимают участие два союзных героя. Однако они начинают игру в разных местах, поэтому изначально ранг каждого из них соответствует категории собственного уровня. Действуя самостоятельно, и не пересекаясь друг с другом, один из героев достигает 8-го уровня, а другой 7-го уровня. Следовательно, оба героя находятся на первом ранге. Настает момент, когда герои встречаются. Происходит расчет их общего уровня: 8 + (7 / 2) = 8 + 3 = 11. Таким образом сразу после встречи оба героя выходят на второй ранг.

Далее герои действуют совместно. В какой-то момент значение LVL каждого из них становится равно 14. Происходит очередной расчет их общего уровня: 14 + (14 / 2) = 14 + 7 = 21. Герои выходят на третий ранг. В скором времени один из героев покупает в гильдии наемников служителя 7-го уровня. Поскольку служители никак не влияют на общий ранг, значение общего уровня не пересчитывается. Затем персонажи решают разделиться. Каждый из них (два героя и служитель) отправляется в самостоятельное путешествие. Общий ранг персонажей при этом не поменялся, т. е. каждый из них остался на третьем ранге.

Самостоятельные путешествия персонажей длятся очень долго. За это время герой №1 достигает 31-го уровня развития, и поскольку категория его собственного уровня

превысила «замороженный» общий уровень, он выходит на четвертый ранг. Герой №2 достигает 30-го уровня развития. Категория его собственного уровня не превысила «замороженный» общий уровень, поэтому он по-прежнему остается на третьем ранге.

Затем два героя вновь встречаются. Происходит расчет их общего уровня: 31 + (30 / 2) = 31 + 15 = 46. Герой №1 переходит с четвертого на пятый ранг, а герой №2 перескакивает на пятый ранг с третьего. Теперь эти герои могут получать левел апы хоть вместе, хоть раздельно, но их ранг уже не поменяется и так и останется пятым.

Но что же случилось с одиноким служителем 7-го уровня? Поскольку все это время он не пересекался ни с одним из героев, его общий ранг так и оставался «замороженным». Он чудом выживал на третьем ранге, и, наконец, спустя долгое время, вновь встретился с двумя героями (31-го и 30-го уровней), которые к этому моменту уже достигли пятого ранга. Сразу после этой встречи ранг служителя поменялся с третьего на пятый, и он стал умолять своего лидера больше не посылать его в самостоятельные путешествия.

При кооперативной игре общий ранг каждого персонажа отмечается в его Карточке в скобках после значения собственного уровня.

Пример: «LVL = 14 (3)». Этот персонаж 14-го уровня уже достиг третьего ранга.

Глава 8
Начало партии и генерация героя

СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ:

§8.1 ВЫБОР РЕГИОНА И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧАСТНИКОВ 99
§8.2 ИМЯ ИГРЫ И УСЛОВИЯ ПАРТИИ 99
§8.3 ГЕНЕРАЦИЯ ГЕРОЯ 101
§8.3.1 ШАГ I. ВЫБОР РАСЫ 101
§8.3.2 ШАГ II. ВЫБОР ПОЛА 101
§8.3.3 ШАГ III. ВЫБОР ИМЕНИ 101
§8.3.4 ШАГ IV. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЗНАЧЕНИЙ ОСНОВНЫХ ПАРАМЕТРОВ 102
§8.3.5 ШАГ V. ВЫБОР КЛАССА 103
§8.3.6 ШАГ VI. ОБМЕН ПАРАМЕТРОВ 103
§8.3.7 ШАГ VII. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДНЯ РОЖДЕНИЯ 104
§8.3.8 ШАГ VIII. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ВОЗРАСТА 105
§8.3.9 ШАГ IX. ОПРЕДЕЛЕНИЕ СТАРТОВОГО КОЛИЧЕСТВА ОПЫТА 105
§8.3.10 ШАГ X. ОПРЕДЕЛЕНИЕ СТАРТОВОГО КАПИТАЛА 105
§8.3.11 ШАГ XI. НАЧАЛЬНЫЕ ВЕЩИ 105
§8.3.12 ШАГ XII. ЗАПОЛНЕНИЕ КАРТОЧКИ ГЕРОЯ 105

§8.1 ВЫБОР РЕГИОНА И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧАСТНИКОВ

Перед началом игры участники выбирают регион, на котором будут происходить приключения героя/героев. Выбрать регион участникам поможет аннотация, которая прилагается к каждой Книге Региона.

Информацию о доступных регионах, а также сами Книги Регионов можно найти на официальном сайте игры: ***www.vtnl.ru***

Вместе с регионом участники выбирают Мастера Игры и определяются с количеством Игроков (и, соответственно, героев). В зависимости от условий региона в игре могут принимать участие примерно от двух до шести человек. Минимальное и максимальное количество Игроков указывается в Книге Региона. Помните, что отыгрыш и фиксирование действий даже одного героя занимают немало времени, поэтому большое количество Игроков может очень сильно замедлить игру, а также чрезмерно утомить Мастера. Если в игре принимают участие трое или больше Игроков, то в помощь Мастеру рекомендуется назначить Ассистента.

§8.2 ИМЯ ИГРЫ И УСЛОВИЯ ПАРТИИ

Когда все участники стартующей партии будут определены, каждому следует взять тетрадь для ведения игрового лога (Тетрадь Хронологии) и записать на обложке ***идентификационное имя игры***. В качестве идентификационного имени можно использовать дату начала партии или название выбранного региона с каким-нибудь числовым индексом.

Пример: «Игра: 15–11–15» или «Игра: Северный Алталонэ 03».

Чтобы тетради не путались между участниками, на обложке каждой тетради пишется имя или псевдоним участника. Тетрадь Хронологии Мастера всегда обозначается буквами «***GM***»! Эта тетрадь станет главным документом стартующей партии. Тетрадь Мастера принято называть ***мастер-логом***.

Затем настает черед составления ***условий партии***. Варианты условий для выбранного региона указываются в Книге Региона. Утвержденные условия записываются на титульном листе мастер-лога.

Рассмотрим пункты и варианты этих условий.

Условие выбора героя:

- полная генерация — процедура создания героя «с нуля», включающая выбор расы, пола, имени, класса и определение начальных характеристик героя с помощью бросков кубиков;
- ограниченная генерация (например, невозможность выбора расы);
- выбор из нескольких готовых героев;
- отыгрыш строго определенного героя;
- игра за «нерастущего» персонажа, который не получает опыт и неспособен повысить свой уровень.

Условие взаимодействия героев:

- одиночная игра (SH) — участвует только один герой;
- кооперативная игра (CO-OP) — участвуют несколько героев, играющих в союзе;
- противостояние (PvP) — участвуют несколько героев, играющих друг против друга. PvP — довольно сложная разновидность игры (особенно в плане организации игрового процесса), предназначенная для опытных игроков, хорошо знакомых с правилами. Правила организации игры в режиме противостояния не включены в прото-версию VTNL. Информация о PvP будет дана в дополнительных блоках правил.

Условие Карты Региона:
- закрытая игра — Карта Региона находится только в распоряжении Мастера и неизвестна Игроку. В начале партии Игроку достается пустая карта соответствующего размера, которая распечатывается на листе А4. Все что известно Игроку — местность клетки, в которой он находится. Также по условиям региона персонажу могут быть известны местности некоторых других клеток и какие-то строения в населенных локациях.
- открытая игра — Карта Региона изначально доступна Игроку. При посещении населенной локации персонажу выдается список всех строений этой локации и их адреса (персонажу не нужно обследовать локацию и узнавать адреса строений).

Условие прохождения:
- прохождение сюжета или главного квеста (основной миссии);
- свободная игра без условий завершения партии;
- достижение героем определенного уровня развития;
- открытие всей Карты Региона (возможно только при закрытой игре);
- победа над вражеским героем или героями (возможно только при PvP).

Темп развития (условие отсутствует при игре за «нерастущего» персонажа):
- очень быстрый (шаг = +50);
- быстрый (шаг = +100);
- средний (шаг = +150);
- медленный (шаг = +200);
- очень медленный (шаг = +300).

Количество дополнительных жизней:
- в Книге Региона указано рекомендуемое количество доп. жизней;
- в Книге Региона указано точное количество доп. жизней;
- количество доп. жизней выбирается общим решением участников.

Значение показателя «Эликсиры»:
- стандартное количество эликсиров для героев = 30, а для служителей = 20;
- количество эликсиров для героев и служителей указано в Книге Региона;
- количество эликсиров выбирается общим решением участников.

Опция «Hard5» («Хардфайв»):
- включена («по умолчанию») — на пятом ранге все враги персонажей получают способность наносить *критические повреждения* (**crit+6**) при нанесении C-dmg, а также любого оружейного урона (B-dmg, BL-dmg, BT-dmg, D-dmg, DL-dmg, H-dmg, P-dmg, W-dmg, A-dmg и A2-dmg). Существа, изначально обладающие способностью наносить критические повреждения, не получают никаких дополнительных бонусов. Опция «Hard5» является общей для всех персонажей партии.

Информацию о критических повреждениях можно найти в Реестре Существ (способность Critical damage), а также в Реестре Умений в разделе «Боевые умения».

- выключена — при желании облегчить приключения на пятом ранге, участники могут выключить эту опцию, но только *до начала партии*. При вступлении на пятый ранг Игрок (Игроки) может заявить о включении опции «Hard5», однако выключить ее после этого уже будет нельзя.

Следующим этапом после составления условий является выбор героя/героев. По завершении этого этапа все герои, вступающие в игру, и их представители (Игроки) записываются Мастером в Тетради Хронологии по следующей форме:

раса и имя героя (класс героя) = имя или псевдоним Игрока

Пример: «касар Один (берсерк) = Сергей Z», «лирч Ссарш (стрелок) = Роман U», «квенди Амартэль (стрелок) = Александр V», «адан Сергиус (рыцарь) = Сергей T».

§8.3 ГЕНЕРАЦИЯ ГЕРОЯ

Генерация — это процедура создания героя «с нуля», включающая выбор расы, пола, имени, класса и определение начальных характеристик героя с помощью бросков кубиков. Данные о создаваемом герое записываются Мастером Игры в специальной карточке — ***Ген-листе***. Если Ген-листа нет в наличии, данные о создаваемом герое записываются в Тетради Хронологии Мастера.

Процедура генерации состоит из нескольких шагов. Необходимо придерживаться последовательности этих шагов.

§8.3.1 Шаг I. Выбор расы

При генерации героя Игрок в первую очередь должен определиться с его расой. От расы героя будут зависеть его внешность, стартовые и максимальные значения основных параметров, максимальное значение скорости (Spd), стартовый и максимальный возраст, некоторые моральные устои героя, а также отношение к нему со стороны других сапов.

Ниже представлена сравнительная табличка рас (по минимальным и максимальным стартовым значениям основных параметров).

	Adan	Quendi	Perian	Casar	Lyrch	Uruk	Olog	Silm
Att	9—17	4—12	1—9	14—22	3—11	14—22	19—27	2—10
Str	9—17	4—12	1—9	14—22	3—11	6—14	19—27	2—10
Arc	9—17	14—22	13—21	2—10	11—19	10—18	1—9	7—15
Dex	9—17	15—23	11—19	2—10	12—20	11—19	1—9	12—20
Def	9—17	4—12	1—9	13—21	19—27	6—14	13—21	2—10
Vit	4—12	4—12	2—10	8—16	3—11	4—12	12—20	4—12
Wiz	4—12	6—14	1—9	2—10	2—10	3—11	×	14—22
Spi	4—12	6—14	1—9	2—10	4—12	3—11	0—8	14—22

Подробную информацию о каждой расе можно найти в Реестре Характеристик и Параметров.

§8.3.2 Шаг II. Выбор пола

Пол является исключительно описательной характеристикой внешности и образа персонажа и никак не влияет на значения каких-либо параметров. Пол героя отмечается русской или латинской буквой (М/Ж или M/F, соответственно).

§8.3.3 Шаг III. Выбор имени

Герою необходимо дать имя, соответствующее его расе и полу.

Информацию о подборе имени, а также списки мужских и женских имен для сапов разных рас можно найти в Реестре Имен.

§8.3.4 Шаг IV. Определение значений основных параметров

Стартовые значения основных параметров героя определяются с помощью бросков 3d6. Игрок генерирует стартовые значения параметров в свободном порядке по своему усмотрению. ***Перед каждым броском 3d6 он обязан называть параметр***, значение которого собирается генерировать*.

Минимальные и максимальные стартовые значения основных параметров можно найти в сравнительной таблице рас (§8.3.1), а также в Реестре Характеристик и Параметров в разделе «Расы». Чтобы вычислить стартовое значение генерируемого параметра, надо сумму на 3d6 сопоставить со следующей табличкой:

Прибавка к минимальному стартовому значению параметра	
3	+0 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
4	+1 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
5	+1 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
6	+2 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
7	+2 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
8	+3 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
9	+3 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
10	+4 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
11	+4 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
12	+5 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
13	+5 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
14	+6 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
15	+6 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
16	+7 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
17	+7 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
18	+8 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра

Пример:

Мастер: Итак, урук Игнат. Приступаем к определению стартовых значений основных параметров. Эти значения генерируются в свободном порядке с помощью бросков 3d6. Ты должен назвать параметр, значение которого будешь генерировать, а потом сделать бросок. Если ты не назовешь параметр и совершишь бросок, то получишь штраф: -1 к значению следующего генерируемого параметра. Ну и, само собой, безмолвный бросок будет недействительным. Результат броска сопоставляется с этой табличкой и минимальным стартовым значением генерируемого параметра для твоей расы. Так определяется стартовое значение каждого из восьми основных параметров.

Игрок: Понял. Начнем с Ловкости. (*Делает бросок 3d6.*) Одиннадцать.

Мастер: Это +4 к минимальному значению. У урука минимальное стартовое значение Ловкости = 11. Значит, твоя стартовая Dexterity = 15. (*Отмечает это значение в Ген-листе.*)

Игрок: Теперь определяем Силу. (*Делает бросок 3d6.*) Пять! Да я, походу, слабак.

Мастер: Это +1 к минимальному значению, которое = 6. Стартовое значение Strength = 7. (*Отмечает это значение в Ген-листе.*) Ты очень слаб.

---

* Перед определением стартовых значений основных параметров Мастер должен предупредить Игрока о следующем правиле — ***если Игрок не называет генерируемый параметр и совершает бросок, то этот бросок считается недействительным, а Игрок получает штраф: -1 к значению следующего генерируемого параметра***! Можно не называть лишь последний генерируемый параметр, но это считается не очень хорошим тоном. Штраф не суммируется, если Игрок несколько раз подряд не называет генерируемый параметр. Также этот штраф не может опустить значение параметра ниже стартового минимума, поэтому он не сработает и аннулируется, в случае если Игрок, генерируя параметр со штрафом, выбросит на 3d6 минимальную сумму — тройку.

Игрок: Тогда может быть я подающий надежды лучник? (*Делает бросок 3d6.*) Десять.
Мастер: А какой параметр ты генерировал?
Игрок: Стрельбу.
Мастер: Ты не назвал его.
Игрок: Я же сказал про лучника!
Мастер: Мастер не обязан строить догадки из слов Игрока. Ты должен назвать параметр, чтобы все было однозначно.
Игрок (*звучит брань в сторону Мастера и правил*): И что, теперь у меня штраф?
Мастер: Да. -1 к значению следующего параметра.
Игрок: Прелестно! Ну и пусть это будет не Стрельба, а Чары. (*Делает бросок 3d6.*) Шестнадцать!
Мастер: +7 к минимальному значению. Но поскольку ты имеешь штраф, в данном случае это +6. Минимальное значение = 3. Значит, твое стартовое значение Wizardry = 9. (*Отмечает это значение в Ген-листе.*) А ты талантливый маг, по уруковским меркам. Только это тебе не особо понадобится, так как магии в прото-версии нет.
Игрок: Да ну тебя с этой игрой!

§8.3.5 Шаг V. Выбор класса

От класса зависит какие из основных параметров персонажа будут являться *классовыми*. У каждого класса есть два первичных классовых параметра и один вторичный. При получении каждого левел апа натуральные значения первичных классовых параметров автоматически повышаются на 2, а значение вторичного классового параметра на 1. Также следует иметь в виду, что на следующем шаге генерации Игрок сможет немного повысить свои классовые параметры за счет неклассовых параметров. Ниже приведена сравнительная таблица классов.

Класс	Первичные параметры (+2 при левел апе)	Вторичный параметр (+1 при левел апе)
Warrior / Воин	Attack / Атака Strength / Сила	Dexterity / Ловкость
Berserk / Берсерк	Attack / Атака Strength / Сила	Vitality / Живучесть
Athlete / Атлет	Attack / Атака Dexterity / Ловкость	Strength / Сила
Archer / Стрелок	Archery / Стрельба Dexterity / Ловкость	Attack / Атака
Knight / Рыцарь	Attack / Атака Defence / Защита	Strength / Сила
Defender / Защитник	Attack / Атака Defence / Защита	Dexterity / Ловкость

Чтобы не путаться с классовыми параметрами персонажа, рекомендуется использовать в его Карточке следующую маркировку: первичные классовые параметры обвести, а вторичный — подчеркнуть.

§8.3.6 Шаг VI. Обмен параметров

Игрок может немного повысить значения *классовых* параметров своего героя за счет понижения *неклассовых* параметров.

Стоимость повышения классовых параметров:
- +1 к первичному классовому параметру = -2 к неклассовому параметру;
- +1 к вторичному классовому параметру = -3 к неклассовому параметру.

При этом действуют следующие правила:

- ***классовый параметр возможно повысить не более, чем на 5 единиц от стартового значения!***
- ***неклассовые параметры не складываются между собой для обмена;***
- один и тот же неклассовый параметр можно «тратить» на повышение как одного, так и разных классовых параметров;
- предел понижения неклассового параметра равен его натуральному минимуму, который для параметров Wizardry и Spirituality = 0, а для всех остальных параметров = 1.

Пример:

Мастер: Итак, урук Игнат. Оглашаю стартовые значения твоих параметров: Attack = 19, Strength = 7, Archery = 18, Dexterity = 15, Defence = 11, Vitality = 10, Wizardry = 9, Spirituality = 5. Какой ты выбираешь класс?

Игрок: Ну, поскольку я все-таки оказался подающим надежды лучником, я выбираю класс Archer. Не все ж эльфам из луков шмалять.

Мастер (*отмечает класс героя в Ген-листе*): Твои первичные классовые параметры — это Archery и Dexterity, а вторичный — Attack. Я вижу, ты ознакомился с правилами обмена параметров. Будешь ли ты повышать классовые параметры?

Игрок: Буду. Я избавлюсь от магических параметров, которые не нужны в прото-версии.

Мастер: Ну почему ж, Spirituality может пригодиться для отражения магических атак, а также для управления метлой или ковром-самолетом.

Игрок: Весьма заманчиво, но не сейчас. Три единицы Wizardry я меняю на одну единицу Attack.

Мастер (*делает отметки в Ген-листе*): Wizardry = 6, Attack = 20.

Игрок: Еще две единицы Wizardry я меняю на одну единицу Dexterity.

Мастер (*делает отметки в Ген-листе*): Wizardry = 4, Dexterity = 16.

Игрок: Оставшиеся четыре единицы Wizardry я трачу на +2 к Archery. А еще я вкачиваю четыре единицы Spirituality тоже на +2 к Archery.

Мастер (*делает отметки в Ген-листе*): Wizardry = 0, Spirituality = 1, Archery = 22.

Игрок: Я повысил Archery на 4, а можно максимум на 5. Но я ведь не могу сложить одну единицу Spirituality с одной единицей, скажем, Defence и потратить их на повышение Archery?

Мастер: Да. Складывать разные неклассовые параметры для обмена нельзя.

Игрок: Тогда все. Больше ничего менять не буду.

Мастер: Значит, ты вступаешь в игру со следующими натуральными значениями основных параметров: Attack = 20, Strength = 7, Archery = 22, Dexterity = 16, Defence = 11, Vitality = 10, Wizardry = 0, Spirituality = 1.

§8.3.7 Шаг VII. Определение дня рождения

Год на Креате состоит из 12 месяцев, в каждом из которых насчитывается по 28 дней. Месяцы имеют привычные для нас названия: январь, февраль, март, апрель и т.д. Новый год отмечается 28-го декабря.

Месяц делится на 4 недели, которые начинаются 1-го, 8-го, 15-го и 22-го числа соответственно. День рождения героя генерируется четырьмя последовательными бросками, которые определяют полугодие, месяц в полугодии, неделю в месяце и, наконец, день в неделе, который и оказывается днем рождения.

Полугодие определяется броском 1d2:

1 = первое полугодие; 2 = второе полугодие.

Месяц определяется броском 1d6:

1 = январь / июль;
2 = февраль / август;
3 = март / сентябрь;
4 = апрель / октябрь;
5 = май / ноябрь;
6 = июнь / декабрь.

Неделя определяется броском 3d6:
3, 7, 11, 15 = неделя 1 (с 1-го по 7-ое);
4, 8, 12, 16 = неделя 2 (с 8-го по 14-ое);
5, 9, 13, 17 = неделя 3 (с 15-го по 21-ое);
6, 10, 14, 18 = неделя 4 (с 22-го по 28-ое).

День определяется броском 3d6:
3, 10, 17 = день 1;
4, 11, 18 = день 2;
5, 12 = день 3;
6, 13 = день 4;
7, 14 = день 5;
8, 15 = день 6;
9, 16 = день 7.

§8.3.8 Шаг VIII. Определение возраста

Стартовый возраст героя зависит от расы и определяется с помощью бросков кубиков:
- для ***аданов***, ***перианов***, ***лирчей*** и ***уруков*** стартовый возраст находится в диапазоне от 20 до 50 лет и определяется броском (1d3+1)×10+(2d6—2);
- для ***квенди***, ***касаров***, ***ологов*** и ***сильмов*** стартовый возраст находится в диапазоне от 30 до 90 лет и определяется броском (1d6+2)×10+(2d6—2).

§8.3.9 Шаг IX. Определение стартового количества опыта

Герои вступают в игру с небольшим количеством изначального опыта. Стартовое значение Xp определяется по следующей формуле: (1d6)×10+(2d6—2).

Обратите внимание, что при очень быстром темпе развития (шаг = +50) герой может заработать свой первый левел ап еще на этапе генерации, если стартовое количество его опыта превысит 49 единиц. В этом случае он, как и положено при левел апе, получит классовые прибавления, а также 5 PTD, которые надо будет потратить на развитие основных параметров (либо умений, если герой обладает изначальными скиллами), и начнет путешествия по региону со второго уровня развития.

§8.3.10 Шаг X. Определение стартового капитала

Количество денег, имеющееся у героя в начале игры, зависит от условий региона и указывается в Книге Региона.

§8.3.11 Шаг XI. Начальные вещи

Список вещей, имеющихся у героя в начале игры, зависит от условий региона и указывается в Книге Региона.

§8.3.12 Шаг XII. Заполнение Карточки Героя

Последний шаг создания героя — это заполнение его Карточки, исходя из данных полученных при генерации. Карточка каждого героя обязательно дублируется и синхронно ведется и Мастером, и Игроком. Это помогает избежать искушения сжульничать и выявляет ошибки, неточности, а также неумышленно оставленные или пропавшие предметы.

Карточка заполняется сверху вниз. В пункте «***Игра***» записывается идентификационное имя начавшейся партии. В пункте «***Игрок***» ставится отметка владельца Карточки: для экземпляра Мастера — это буквы «GM», для экземпляра Игрока — это его имя или псевдоним. Далее Мастер и Игрок заполняют все оставшиеся пункты Карточки, и на этом генерация героя завершается.

ГЕН-ЛИСТ

V·T·N·L via the new legends

ИГРА:	ИГРОК:
Шаг I. Выбор расы:	**Шаг II. Выбор пола:**

	Adan	Quendi	Perian	Casar	Lyrch	Uruk	Olog	Silm
Att	9 – 17	4 – 12	1 – 9	14 – 22	3 – 11	14 – 22	19 – 27	2 – 10
Str	9 – 17	4 – 12	1 – 9	14 – 22	3 – 11	6 – 14	19 – 27	2 – 10
Arc	9 – 17	14 – 22	13 – 21	2 – 10	11 – 19	10 – 18	1 – 9	7 – 15
Dex	9 – 17	15 – 23	11 – 19	2 – 10	12 – 20	11 – 19	1 – 9	12 – 20
Def	9 – 17	4 – 12	1 – 9	13 – 21	19 – 27	6 – 14	13 – 21	2 – 10
Vit	4 – 12	4 – 12	2 – 10	8 – 16	3 – 11	4 – 12	12 – 20	4 – 12
Wiz	4 – 12	6 – 14	1 – 9	2 – 10	2 – 10	3 – 11	×	14 – 22
Spi	4 – 12	6 – 14	1 – 9	2 – 10	4 – 12	3 – 11	0 – 8	14 – 22

Шаг III. Выбор имени:

3d6	**Шаг IV. Определение стартовых значений основных параметров**
3	+0 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
4	+1 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
5	+1 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
6	+2 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
7	+2 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
8	+3 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
9	+3 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
10	+4 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
11	+4 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
12	+5 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
13	+5 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
14	+6 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
15	+6 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
16	+7 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
17	+7 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра
18	+8 к минимальному стартовому значению генерируемого параметра

Att	Str	Arc	Dex	Def	Vit	Wiz	Spi

Шаг V. Выбор класса:

Класс	Первичные параметры (+2 при левел апе)	Вторичный параметр (+1 при левел апе)
Warrior / Воин	Attack / Атака Strength / Сила	Dexterity / Ловкость
Berserk / Берсерк	Attack / Атака Strength / Сила	Vitality / Живучесть
Athlete / Атлет	Attack / Атака Dexterity / Ловкость	Strength / Сила
Archer / Стрелок	Archery / Стрельба Dexterity / Ловкость	Attack / Атака
Knight / Рыцарь	Attack / Атака Defence / Защита	Strength / Сила
Defender / Защитник	Attack / Атака Defence / Защита	Dexterity / Ловкость

Шаг VI. Обмен параметров:

+1 к первичному классовому параметру = -2 к неклассовому параметру;
+1 к вторичному классовому параметру = -3 к неклассовому параметру.

Att	Str	Arc	Dex	Def	Vit	Wiz	Spi

Шаг VII. ДР:	**Шаг VIII. Возраст:** Adan, Perian, Lyrch, Uruk = (1d3+1)×10+(2d6-2) Quendi, Casar, Olog, Silm = (1d6+2)×10+(2d6-2)
Шаг IX. Начальный опыт: Xp = (1d6)×10+(2d6-2)	
Шаг X. Є =	**Шаг XI. Начальные вещи**
Шаг XII. Заполнение Карточки Героя	

Глава 9
Игровой лог и ведение записей

СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ:

§9.1 ИГРОВОЙ ЛОГ И ЦИКЛ ДНЯ 108
§9.2 ДАТА 108
§9.3 МАРКИРОВКА СОСТОЯНИЯ, ХИТ-ПОИНТОВ И МАНЫ 108
§9.4 РЕГЕНЕРАЦИЯ ХИТ-ПОИНТОВ И МАНЫ 109
§9.5 ПИТАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ И УЧЕТ ЕДЫ 110
§9.6 МАРКИРОВКА ОПЫТА И ДЕНЕГ 110
§9.7 УБЫВАНИЕ ШАГОВ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ 111
§9.8 ВЕДЕНИЕ ЗАПИСЕЙ В РЕЖИМЕ КАРТЫ 111
§9.8.1 ПРИМЕРЫ ЗАПИСЕЙ ПРИ РАЗЛИЧНЫХ СОБЫТИЯХ 112
§9.9 ВЕДЕНИЕ ЗАПИСЕЙ В РЕЖИМЕ ГОРОДА 114
§9.9.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ АССОРТИМЕНТА 116
§9.9.2 ИЗУЧЕНИЕ И РАЗВИТИЕ УМЕНИЙ/ПАРАМЕТРОВ 116
§9.9.3 ПРИМЕРЫ ЗАПИСЕЙ ПРИ РАЗЛИЧНЫХ ПОСЕЩЕНИЯХ 116
§9.9.4 АВТОКВЕСТЫ И СПЕЦЗАКАЗЫ 119
§9.10 ПОСЕЩЕНИЕ КВЕСТОВЫХ ЛОКАЦИЙ 122
§9.11 НОЧЕВКА 123
§9.12 ТАУН-ЛИСТ 124
§9.13 СТАТ-ЛИСТ 126
§9.14 ВЕДЕНИЕ МАСТЕР-ЛОГА ПРИ ИГРЕ НЕСКОЛЬКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ 128
§9.14.1 РАЗДЕЛЬНЫЕ ПУТЕШЕСТВИЯ И ТОЧКА СИНХРОНИЗАЦИИ 130

§9.1 ИГРОВОЙ ЛОГ И ЦИКЛ ДНЯ

Одна из задач Мастера Игры — вести мастер-лог и записывать в нем данные о текущей дате, о местонахождении и передвижениях всех персонажей, их состояниях, количестве хит-поинтов и маны, опыта, денег и т.д. Крайне желательно, чтобы каждый Игрок тоже вел лог и дублировал записи Мастера, относящиеся к своему герою. Это позволит выявить возможные ошибки и неточности, а также поможет Игроку ясно видеть картину происходящего.

Лог по сути — это краткая хронология событий каждого дня, которая обычно ведется по следующему циклу:

- дата;
- состояния персонажей и регенерация хит-поинтов/маны;
- питание персонажей и учет еды;
- хронология шагов передвижения (трата шагов передвижения и фиксирование происходящих событий, действий и результатов);
- ночевка (фиксирование происходящих событий, действий и результатов).

При ведении лога используется ряд специальных сокращений, обозначений и маркировок, благодаря которым можно быстро находить самые важные данные. В этой главе будут рассмотрены основные моменты, связанные с ведением лога.

§9.2 ДАТА

Цикл каждото дня начинается с записи текущей даты. Год на Креате состоит из 12 месяцев, в каждом из которых насчитывается по 28 дней. Месяцы имеют привычные для нас названия: январь, февраль, март, апрель и т.д. Новый год отмечается 28-го декабря.

Текущий год обычно записывается первого числа каждого месяца. Остальные 27 дней указывается только число и месяц.

Маркировка даты. Текущая дата записывается с левого края страницы и подчеркивается.

Пример:

1 марта 563
7 июня
28 сентября

§9.3 МАРКИРОВКА СОСТОЯНИЯ, ХИТ-ПОИНТОВ И МАНЫ

Состояние персонажа отмечается в логе при изменениях:

- при получении нового состояния;
- при росте *поинтов состояния*;
- при излечении от негативного состояния;
- при возвращении в состояние Good.

Маркировка состояния. Состояние персонажа выделяется восклицательными знаками с двух сторон.

Пример:

! Tired 1, Fevered 2, Drunk 1 !

Текущее количество хит-поинтов и маны отмечается в логе при изменениях:

- после сражений;
- после ранений в путешествии;
- после колдовства;
- после лечения или восстановления;
- после регенерации.

Маркировка хит-поинтов и маны. Текущее количество хитов и/или маны записывается в правой части страницы и подчеркивается.

Пример:

Hp = 277, Mn = 89

§9.4 РЕГЕНЕРАЦИЯ ХИТ-ПОИНТОВ И МАНЫ

Состояние персонажа — первое, что берется в расчет в начале каждого дня. Крайне важно не забывать в течение дня и во время ночевки о текущем состоянии персонажа!

- Если в начале дня персонаж оказывается в хорошем состоянии (Good) — следует регенерация хит-поинтов и/или маны (при условии, что текущее значение хит-поинтов и/или маны не равно полному).
- Если в начале дня персонаж находится в каком-либо ином состоянии — регенерации хит-поинтов и маны не происходит.

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний.

Состояние персонажа, а также текущее количество регенерируемых хит-поинтов и маны отмечается на первой строке нового дня сразу после даты.

Пример:

11 июля ! Good ! *Hp = 68*

Такая запись будет означать, что персонаж вернулся в состояние Good, а потому у него сработала регенерация хит-поинтов, в результате которой текущее количество хитов стало равно 68.

Если в действиях участвуют несколько персонажей, необходимо указывать имя персонажа перед отметкой о состоянии, хит-поинтах и мане.

Пример:

28 ноября Odin: ! Good ! Hp = 563 || *Ftor: Hp = 421, Mn = 17*

Такая запись будет означать, что персонаж по имени Один вернулся в состояние Good, а текущее значение его хит-поинтов после регенерации составило 563. Персонаж по имени Фтор и до этого находился в состоянии Good (поэтому нет отметки состояния). После регенерации текущие значения его хит-поинтов и маны стали равны 421 и 17 соответственно.

В процессе игры участники иногда забывают о текущем состоянии персонажа (особенно часто это происходит с состоянием Tired). Если хотя бы один из персонажей не находится в состоянии Good, рекомендуется ставить на борт дайсфилда или перед ним табличку-ремайндер с надписью «***Condition***» (зеленая). Это поможет участникам игры не забывать о том, что кто-то из персонажей имеет штрафы, связанные с его состоянием.

Также участники иногда забывают проводить регенерацию. Чтобы не пропускать этот момент, рекомендуется ставить на борт дайсфилда или перед ним табличку-ремайндер с надписью «***Hp reg***» (красная), означающую, что кто-то из персонажей еще не полностью восстановил хит-поинты. Для напоминания о регенерации маны используется табличка-ремайндер с надписью «***Mn reg***» (синяя).

§9.5 ПИТАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ И УЧЕТ ЕДЫ

В постоянном учете питания нуждаются только герои и служители. Все остальные сапы (наемники и самостоятельные NPC), а также животные обеспечивают себя едой в автоматическом режиме, поэтому учет их питания не ведется.

В VTNL существует единица, равная суточной норме питания — ***фуда*** (от англ. «food»). Употребление одной фуды заменит персонажу завтрак, обед и ужин и поможет не думать о пище до следующего дня. Если в течение дня персонаж не поест, в конце дня (когда не останется шагов передвижения) он перейдет в состояние Hungry 1 и получит соответствующие штрафы.

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний.

Одна фуда имеет размер S1/4 и ее можно носить в любом четвертьслоте рюкзака или сумки, в кармане или в руке. Еда в VTNL не портится, поэтому обычно персонажи закупают продукты оптом и носят их с собой. Поскольку количество фуды у персонажа постоянно меняется, ее не записывают в Карточке, а отмечают в логе. При этом место, которое занимает еда в рюкзаке, рассчитывается в уме. По этой причине незаполненные слоты рюкзака в Карточке персонажа далеко не всегда действительно являются пустыми. Например, первые два слота многие Игроки традиционно оставляют чистыми, определяя их под фуду.

В начале каждого дня после учета состояния и регенерации следует учет оставшейся у персонажа еды и ставится отметка о принятии пищи (если персонаж ел). Персонаж может устроить трапезу в любое время в течение дня, но проще и удобнее принимать пищу утром. С утра поел — весь день свободен!

Маркировка еды. Фуда имеет специальный символ-обозначение, похожий на вилку: **Ψ** (символ является греческой буквой «пси», написанной без засечек). Сведения о количестве еды и питании персонажа записываются на середине строки. Количество переносимой с собой еды записывается после символа Ψ и знака равенства. Чтобы сделать отметку о том, что персонаж поел, символ Ψ, знак равенства и количество оставшейся фуды берутся в скобки или обводятся.

Пример:

Ψ = 5

Такая запись будет означать, что провизии персонажа хватит еще на пять дней, но сегодня персонаж еще не ел.

(Ψ = 0)

Такая запись будет означать, что персонаж поел, и у него не осталось провизии.

Во время совместных действий нескольких персонажей нет необходимости вести учет еды для каждого из них отдельно. Самый верный способ — объединить их провизию и при каждой трапезе вычитать из общего количества оставшейся фуды число, равное количеству действующих вместе персонажей.

§9.6 МАРКИРОВКА ОПЫТА И ДЕНЕГ

Маркировка опыта. Текущее количество опыта героя записывается с правого края страницы и помещается в двойную рамку.

Пример:

Маркировка денег. В логе отмечаются только те деньги, которые лежат в личном кошельке героя. Кошелек каждого героя имеет ограничение: он вмещает не более 10000 монет. Деньги, хранящиеся в мешочках для монет (Cbag), отмечаются не в логе, а в соответствующих вещевых слотах!

Монеты VTNL имеют специальный символ-обозначение: ☪ (символ является особой разновидностью греческой буквы «сигма»; в качестве вербального обозначения этого символа можно использовать слог «ко»). Сумма, хранящаяся в кошельке персонажа, записывается с правого края страницы после символа ☪ и знака равенства.

Пример:

§9.7 УБЫВАНИЕ ШАГОВ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Каждый момент игры персонаж находится в какой-то определенной клетке Карты Региона, либо в локации, а любые события и действия приходятся на тот или иной шаг передвижения. Хронология дня состоит из последовательной записи шагов передвижения и краткого описания основных событий, действий и результатов, приходящихся на них. Шаги передвижения убывают, поэтому и в логе отмечается не порядковый номер шага передвижения (шаг 1, шаг 2, шаг 3), а количество оставшихся на данный момент шагов и их тип.

Пример: 2 wp => 1 wp (в Режиме Карты при пешем путешествии);
4 arp => 3 arp => 2 arp => 1 arp (в Режиме Карты при среднем райдинге);
4 V => 3 V => 2 V => 1 V => SV (в Режиме Города).
Ведение записей в Режиме Карты и в Режиме Города немного отличается.

§9.8 ВЕДЕНИЕ ЗАПИСЕЙ В РЕЖИМЕ КАРТЫ

Во время путешествий по клеткам региона (в Режиме Карты) записи ведутся по следующей схеме:

[клетка на карте] шаги передвижения (место прибытия) = события

Координаты клетки, в которой находится персонаж, записываются в *квадратных скобках*. Далее следует отметка о количестве и типе шагов передвижения, имеющихся у персонажа на данный момент. Затем в *круглых скобках* указывается место прибытия — координаты клетки или название локации, в которую направляется персонаж. После этого ставится знак равенства.

Пример: «[C6-ne] 2 wp (C6-m) =». Такая запись будет означать, что персонаж находится в клетке C6-ne, двигается пешком, имеет полный запас шагов передвижения (следовательно, сейчас утро) и направляется в клетку C6-m.

«[A2-se] 1 frp (Зеленая Гавань) =». Персонаж находится в клетке A2-se. Категорией его шагов передвижения является быстрый райдинг. Из шести frp, дающихся в начале дня, у него остался только один frp (значит, время близится к сумеркам). Персонаж пытается успеть до наступления ночи оказаться в локации под названием Зеленая Гавань.

Если движение по местности данной клетки отнимает больше одного шага, то количество отнимаемых шагов записывается после косой черты и знака «минус».

Пример: «[H3-m] 2 wp/-2 (H3-n) =». Персонаж собирается совершить переход из клетки H3-m в клетку H3-n. На это у него уйдет весь день, так как движение по клетке H3-m отнимает оба walk-point'a (ввиду труднопроходимой местности).

«[B4-e] 2 frp/-3». Персонаж находится в клетке B4-e, и имеет 2 шага frp. Но движение по местности этой клетки отнимает 3 frp, поэтому персонаж в этот день не сможет продолжить путь. Он вынужден заночевать в клетке B4-e.

После того, как участники запишут в своих Тетрадях клетку нахождения персонажа, количество и тип шагов передвижения, а также место прибытия, Игрок определяет событие в пути с помощью Рандомайзера Событий. Вместе с развитием ситуации ведется ее краткое описание в логе. Сведения о событии отмечаются после знака равенства.

В целом описание событий, как и их отыгрыш, имеет свободную форму. Например, один раз при встрече с каким-нибудь колдуном может завязаться интересная беседа или возникнуть комичная ситуация, которую захочется как-то зафиксировать в логе, а в следующий раз при встрече с таким же колдуном персонаж просто пройдет мимо. Однако некоторые ситуации повторяются довольно часто, и потому для них сложились определенные методы записи.

Если событие никак не влияет на персонажей и определяется только одним броском Рандомайзера Событий (например, события «патруль» или «нет событий»), можно просто указать выпавшую на 3d6 сумму, соответствующую этому событию.

Пример: «[D5-n] 2 wp (D5-w) = 11». Персонаж шел из клетки D5-n в клетку D5-w, и за это время ничего не произошло (в Рандомайзере Событий число 11 на 3d6 = нет событий).

В качестве обозначения события можно указать название этого события или его сокращение.

Пример: «[F5-s] 1 wp (F6-n) = крестьяне». По пути из клетки F5-s в клетку F6-n персонаж встречает крестьян, продающих еду.

«[B1-e] 3 arp/-2 (C1-nw) = МБашня». По пути из клетки B1-e в клетку C1-nw персонаж обнаруживает магическую башню.

При событиях «столкновение», «нападение» и «появление» следует указывать вид и количество встреченных существ.

Пример: «[G3-se] 5 frp/-3 (Покинутый храм) = огры × 3». По пути в покинутый храм персонаж натыкается на трех огров.

Крайне важный момент в ведении лога — это фиксирование произошедших изменений. Если в результате события изменяется количество денег, опыта, еды, хит-поинтов или маны, меняются натуральные значения основных параметров или персонаж переходит в новое состояние, это надо обязательно отмечать в логе. Когда персонаж находит сундук с вещами, следует занести в Тетрадь Хронологии все содержимое сундука, а затем вычеркнуть те вещи, которые персонаж забирает себе.

§9.8.1 Примеры записей при различных событиях

Ниже представлен ряд ситуаций с описанием в виде игрового кода и его расшифровки. На примере этих ситуаций рассмотрены наиболее характерные формы записи событий и их результатов.

Пример события «Опытность»:

[G9-nw] 2 wp (F8-se) = +19 Xp | *Xp = 3644*
[F8-se] 1 wp

Герой шел по клетке G9-nw и направлялся в клетку F8-se. По пути произошло событие «Опытность», в результате которого он получил 19 очков опыта. Текущее количество его опыта стало равно 3644. После этого герой продолжил путь и пришел в клетку F8-se. У него остался 1 wp.

Пример события «Укус змеи»:

[C4-sw] 1 wp (C4-m) = змея => ! Poi 1 !
! Good !
[C4-m]

По пути из клетки C4-sw в клетку C4-m персонажа укусила змея, и он перешел в состояние Poisoned 1 (отравленный). Персонаж решил не путешествовать в таком состоянии, сразу выпил противоядие, лежащее в рюкзаке, и вернулся в состояние Good. После этого персонаж продолжил путь и пришел в клетку C4-m. Наступила ночь.

Пример события «Знахарь»:

[E1-s] 3 arp (Qreag loc) = знахарь	
-47 ⊂	*⊂ = 488*
+47 Hp	*Hp = 140*
[Qreag loc]	

Персонаж направлялся по клетке E1-s в локацию Qreag loc и встретил знахаря, способного моментально восстановить хит-поинты по цене 1 хит-поинт за 1 ⊂. Персонаж потратил на восстановление 47 монет, и количество его денег стало равно 488. После восстановления текущее значение хитов персонажа повысилось на 47 и составило 140. Это максимальное значение хит-поинтов персонажа, поэтому Мастер убрал с борта дайсфилда табличку с надписью «Hp reg», напоминающую о регенерации хит-поинтов. После этого персонаж продолжил путь и подошел ко входу в локацию.

Пример события «Понимание»:

[D4-ne] 2 frp (D3-s) = понимание!!!
+1 Att = 79
+1 Dex = 62
+1 Def = 66
[D3-s] 1 frp

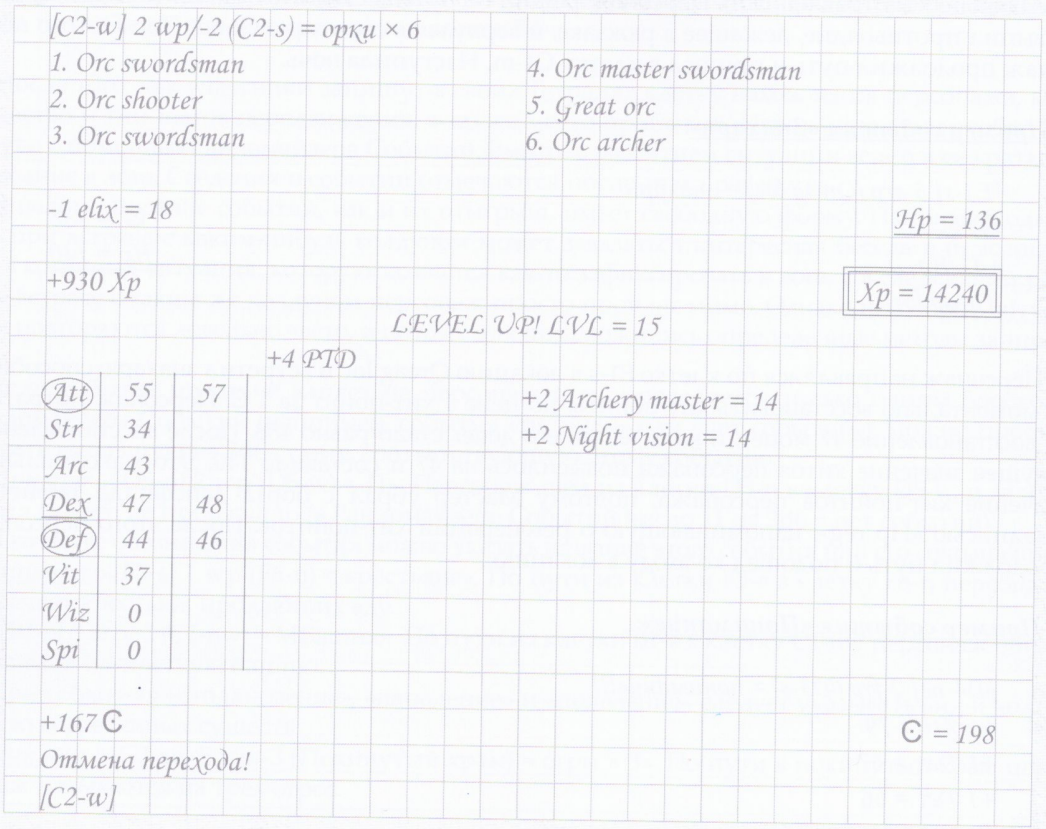
Во время путешествия по клетке D4-ne в клетку D3-s к персонажу пришло понимание и одухотворение. В результате этого редкого события натуральное значение каждого из его классовых параметров повысилось на 1. Атака стала равна 79, Ловкость стала равна 62, Защита стала равна 66. Персонаж продолжил путь и пришел в клетку D3-s. У него остался 1 frp.

Пример события «Закрытый сундук с ловушкой»:

[B7-m] 2 wp/-2 (B7-n) = сундук 6		
-21 Hp		*Hp = 109*
	Вещи:	
1. ~~Yew bow: d 5~~	*3. ~~Alch~~*	
2. Scroll	*4. ~~10~~ Ψ 6 Ψ*	
	(Ψ = 5)	
[B7-n]		

Персонаж шел из клетки B7-m в клетку B7-n и наткнулся на закрытый сундук с ловушкой (обозначается как «сундук 6», так как это событие выпадает при шести на 3d6). Персонаж не обладает навыками взлома замков, поэтому он просто разбил сундук и тем самым активировал ловушку, которая отняла у него 21 хит-поинт. Текущее количество хитов стало равно 109. В сундуке персонаж обнаружил 4 вещи: тисовый лук (Yew bow: d 5), свиток (Scroll), неопознанную алхимическую жидкость (Alch) и 10 свертков с едой. Он решил забрать лук, алч и 4 свертка. В сундуке остались свиток и 6 свертков с едой. У персонажа стало 5 единиц фуды, и в этот день он уже ел (отмечается скобками). Забрав вещи, персонаж продолжил путь и пришел в клетку B7-n, где его застала ночь.

Пример события «Столкновение» и получения левел апа:



[C2-w] 2 wp/-2 (C2-s) = орки × 6
1. Orc swordsman
2. Orc shooter
3. Orc swordsman
4. Orc master swordsman
5. Great orc
6. Orc archer

-1 elix = 18

Hp = 136

+930 Xp

Xp = 14240

LEVEL UP! LVL = 15

+4 PTD

Att	55	57
Str	34	
Arc	43	
Dex	47	48
Def	44	46
Vit	37	
Wiz	0	
Spi	0	

+2 Archery master = 14
+2 Night vision = 14

+167 C

C = 198

Отмена перехода!
[C2-w]

Во время путешествия из клетки C2-w в клетку C2-s герой столкнулся с отрядом, состоящим из двух орков мечников (Orc swordsman), орка стрелка (Orc shooter), орка мастера мечника (Orc master swordsman), великого орка (Great orc) и орка лучника (Orc archer). Началась схватка, в ходе которой персонаж употребил эликсир (чтобы восстановить хит-поинты). Показатель эликсиров стал равен 18. В результате герой одолел орков. Текущее количество его хит-поинтов после боя составило 136. Герой заработал 930 очков опыта. Количество его опыта стало равно 14240, и он достиг 15-го уровня развития, т. е. получил левел ап.

Первичными классовыми параметрами героя являются Атака и Защита, а вторичным Ловкость. Мастер отметил в первом столбике предыдущие значения основных параметров. Во втором столбике были записаны значения после классовых прибавлений. 4 PTD, полученные за достижение 15-го уровня, Игрок решил поровну распределить на повышение двух умений: Archery master и Night vision. Значения этих умений стали равны 14. После боя герой обыскал поверженных орков и нашел у них 167 монет. Количество денег героя стало равно 198. Поразмышляв над ситуацией, герой решил поменять маршрут и прервать переход в клетку C2-s. На этом у него закончились шаги передвижения, и он остался ночевать в клетке C2-w.

§9.9 ВЕДЕНИЕ ЗАПИСЕЙ В РЕЖИМЕ ГОРОДА

В населенной локации в качестве счетчика времени и оставшихся сил персонажа используется особый тип шагов передвижения — *посещения* (visit-points или сокращенно V). Если персонаж находится в населенной локации, в начале дня он получает 4 V. Также один раз в день персонаж получает *спец-посещение* (или сокращенно SV) — дополнительный *неконвертируемый* шаг передвижения. Персонаж получает SV независимо от того, находится ли он в населенном пункте с утра или прибыл в него из клетки региона в течение дня. Спец-посещение можно потратить в любое время. Если Игрок во время перемещений по населенной локации не заявляет об использовании спец-посещения, то «по умолчанию» оно тратится последним (вечером, когда персонаж уже не имеет основных визит-поинтов).

Подробному рассмотрению этой темы посвящена глава 6 (см. раздел «Режим Города»).

В Режиме Города записи ведутся по следующей схеме:

(Шаг передвижения) = обозначение строения
Описание результатов посещения

Количество посещений, имеющихся у персонажа на данный момент, либо используемое спец-посещение, отмечается в *круглых скобках*, либо обводится. Далее ставится знак равенства и указывается строение, в которое зашел персонаж. Чтобы посетить строение, Игрок должен назвать его адрес (номер дома). Адрес можно не называть, если Игрок открыл весь город или участники помнят, что персонаж знает номер нужного ему строения. В любом случае Мастер может в любой момент уточнить у Игрока, по какому адресу направляется персонаж.

Обозначать посещаемое строение удобнее всего не номером дома, а сокращением его названия. В процессе тестов VTNL сложился целый ряд таких сокращений. Ниже приведена таблица сокращений для наиболее популярных видов строений. Некоторые сокращения звучат довольно дико, но зато их сложно с чем-то перепутать.

Название	Сокр.	Название	Сокр.
Городские ворота	В	Военная академия	Вак
Трактир	Т	Мэрия	Мэр
Рынок	Р	Логово вожака	Вож
Дом лекаря	Домлек	Дворец	Двор
Алхимический магазин	Алхмаг	Бастион	Баст
Лавка картографа	Лавкар	Гильдия рейнджеров	Грейн
Оружейный магазин	Ормаг	Гильдия ловчих	Глов
Ювелирный магазин	Ювмаг	Гильдия наемников	Гна
Гильдия магов	Гмаг	Частный дом	ЧД
Библиотека	Библ	Жилье персонажа	Д

Пример: «(4 V) = Гмаг». Персонаж в начале дня отправился в гильдию магов.
«(SV) = Р». Персонаж спец-посещением зашел на рынок.
«(1 V) = Лавкар». Вечером персонаж заглянул в лавку картографа.

В некоторых ситуациях при посещении строения у персонажа не отнимаются шаги передвижения. К таким ситуациям относятся:

- посещение городских ворот;
- посещение билетной лавки на ярмарке;
- посещение строения в конце дня (когда не осталось ни V, ни SV), если персонаж пришел, *чтобы переночевать* (overnight-visit).

Если посещение не отнимает визит-поинтов, то в скобках ставится прочерк. Если персонаж отправился ночевать в какое-то строение, то в скобках пишется «OV» (overnight-visit).

Пример: «(-) = В». Персонаж пришел к городским воротам, посещение которых не отнимает шаги передвижения.
«(OV) = Д». Персонаж в конце дня пришел ночевать домой.

После отметки о шаге передвижения и строении следует запись результатов посещения. К наиболее частым действиям в строениях относятся: покупка/продажа предметов или покупка услуг, а также определение ассортимента, изучение/развитие умений, получение квестов. В целом запись результатов действий в Режиме Города происходит по тем же принципам и использует те же виды маркировки, что и запись результатов в Режиме Карты. Но некоторые моменты требуют отдельного рассмотрения.

§9.9.1 Определение ассортимента

В VTNL существует целый ряд строений, где ассортимент полностью меняется через некоторый период (обычно 1-го и 15-го числа каждого месяца, либо только 1-го числа). К наиболее популярным строениям со сменным ассортиментом относятся:

- алхимический магазин (меняется ассортимент алхимических жидкостей);
- оружейный магазин (меняется ассортимент оружия, амуниции и артефактов);
- ювелирный магазин (меняется ассортимент колец и амулетов);
- гильдия магов (меняется ассортимент статуэток и особых редкостей);
- библиотека (меняется ассортимент учебников);
- гильдия наемников (меняются наемные сапы).

Ассортимент может быть определен при посещении строения в любой день текущего периода продаж. ***Ассортимент магазина определяется только один раз за период продаж, является общим для всех персонажей партии и существует только для них. Никто из NPC-жителей локации не купит эти вещи.*** Каждая вещь ассортимента будет находиться в продаже до тех пор, пока ее не купит кто-то из персонажей, либо до завершения текущего периода продаж. После этого ассортимент полностью поменяется (количество вещей и сами вещи).

Определение ассортимента обычно происходит в два этапа. Первый этап состоит из броска, определяющего количество предметов в ассортименте. Второй этап — это последовательное определение каждой вещи с помощью Рандомайзера Вещей. При этом предметы не обязательно «прокидывать до конца» — можно переходить к следующему предмету в любой момент по желанию персонажа. Но Мастер должен записывать выпавшие данные, чтобы иметь возможность продолжить определение отложенных вещей. Эти данные можно записывать в виде названия категории вещи, либо в виде последовательности выпадавших на кубиках сумм. Используя такую последовательность можно легко вернуться к той позиции, на которой определение вещи было прервано.

Чтобы прервать определение вещи, Игрок должен сказать об этом Мастеру, либо использовать ***бекар-кнопку*** — настольный звонок, нажатие на который прерывает определение текущей вещи и означает переход к определению следующей вещи.

§9.9.2 Изучение и развитие умений/параметров

В населенных локациях имеются различные строения, в которых персонаж может изучить новые умения, повысить значения уже выученных умений или основных параметров. Занятия в таких строениях занимают несколько дней.

Информацию о ведении записей во время изучения или развития умений можно найти в Реестре Умений.*

§9.9.3 Примеры записей при различных посещениях

Ниже представлен пример трех проведенных в городе дней с описанием в виде игрового кода и его расшифровки. На этом примере рассмотрены наиболее характерные формы записи городских посещений.

* При прохождении курса по повышению значений основных параметров (в тренажерном зале, стрельбище, здравнице или имаджинариуме) записи ведутся аналогично записям при развитии умения (в школе).

Пример записей в Режиме Города:

14 июня		*Hp = 125*
	(Ψ = 1)	
(SV) = Алхмаг		
1. +60 mn	*4. +1 Str*	
2. 9	*5. ~~+150 hp 2/6~~*	
3. 14	*6. -cursed*	
-200 C		*C = 1870*

Наступило 14 июня. Состояние героя — Good, но он немного ранен, поэтому у него сработала регенерация хит-поинтов. Текущее количество хитов стало равно 125. Герой поел, и у него осталась одна фуда.

Игрок заявил об использовании спец-посещения, и герой ранним утром отправился в алхимический магазин, где занялся определением ассортимента (до этого никто из персонажей не определял ассортимент этого строения за текущий период). В продаже оказалось 6 алхимических жидкостей. Категории второй и третьей жидкостей не интересовали героя, поэтому он прервал их определение. Мастер записал выпавшие числа Рандомайзера, чтобы иметь возможность вернуться к определению этих жидкостей. Из четырех оставшихся алчей героя заинтересовало только алое зелье (обозначается «+150 hp 2/6»), которое он приобрел за 200 монет. У героя осталось 1870 монет.

(4 V) = Домлек	
-90 C	*C = 1780*
	Hp = 145

Затем (на 4 V) герой зашел в дом лекаря и купил напиток и снадобье за 90 монет. У него осталось 1780 монет. Выпив лечащий напиток, герой повысил текущее количество хитов до 145 единиц и полностью восстановил свою жизненную энергию (Мастер убрал с борта дайсфилда табличку «Hp reg»). Снадобье герой положил в один из карманов, о чем была сделана отметка в Карточке Героя.

(3 V) = Ормаг		
+312 C		*C = 2092*
	Оружие:	
1. Bludgeon: d 2	*3. Mace: d 5*	
2. Two-handed sword: d 24	*4. 10*	
	Амуниция:	
1. Mithril leg armour: AC 67	*4. Spangenhelm: AC 34*	
2. 7 => 10	*5. ~~Heaume: AC 53~~*	
3. 14		
-1060 C		*C = 1032*

Следующим посещением (на 3 V) герой зашел в оружейный магазин и продал пару найденных ранее предметов за 312 монет. Затем он заинтересовался продаваемым оружием. Первые три предмета он определил полностью, а определение четвертого прервал, так как выпала неинтересная для него категория оружия. Следом герой решил ознакомиться с ассортиментом амуниции. Здесь также не все было определено до конца. В итоге героя очень заинтересовал один шлем (Heaume: AC 53). После некоторых раздумий, он приобрел его за 1060 монет. В кошельке героя стало 1032 монеты.

(2 V) = 24, ЧD

У героя оставалось еще два посещения, а основные планы были выполнены. Он решил немного погулять и разведать неизвестный ему дом наугад. Направившись (на 2 V) по адресу дом 24, он обнаружил чей-то частный дом (такие строения обычно не несут никаких функций).

(1 V) = Гиск	
-10 C	C = 1022
+8 Xp	Xp = 2912

Вечер герой решил посвятить театру и (на 1 V) сходил на спектакль в гильдию искусств. Это стоило ему 10 монет и принесло 8 очков опыта.

(OV) = T	
-15 C	C = 1007

После спектакля у героя не осталось шагов передвижения, и перед ним встал выбор: либо ночевать на улице, либо идти спать в трактир. Несмотря на прекрасную и теплую июньскую ночь, он предпочел более безопасный вариант, и, придя в трактир, снял комнату за 15 монет.

15 июня (Ψ = 0)	
(4 V) = Вак	
-600 C	C = 407
Drub master skill LD 1 /-4 V	

Наступило 15 июня. Герой поел, и его запасы еды кончились. После этого (на 4 V) он направился в военную академию и, заплатив 600 монет, приступил к изучению умения Drub master. Это отняло у него все четыре визит-поинта. К концу дня герой порядком вымотался, но это был только первый день учебы (из минимальных семи).

(SV) = P	
-40 C	C = 367
(Ψ = 8)	

Вечером (на SV) герой прошелся до рынка и купил еды на восемь дней.

(OV) = Вак

Затем он вернулся ночевать в военную академию, так как в оплату курса по умению Drub master входило проживание.

16 июня (Ψ = 7)
LD 2 /-4 V

Наступило 16 июня. Герой поел, и у него осталось семь фуды. Не выходя из строения, он приступил ко второму дню занятий, который отнял у него все четыре визит-поинта.

(SV) = Алхмаг		
1. 12	5. +40 mn	
2. ~~+1 Vit~~	6. 14	
3. +100 hp 1/6	7. 8	
4. -2 poi	8. Cure-all	
-300 C		C = 67
-1 elix = 26		
+1 Vit = 30		Hp = 150

Вечером (на SV) герой решил заглянуть в алхимический магазин, ассортимент в котором обновился еще вчера. Среди восьми предложенных колб были как неинтересные категории, так и весьма желанные алчи. Но денег на все у героя не хватало. В итоге он приобрел эликсир живучести за 300 монет, и тотчас выпил его. Значение эликсиров понизилось до 26, а натуральное значение параметра Vitality стало равно 30. Вместе с этим повысилось и полное значение хит-поинтов.

После этого герой вернулся в военную академию и лег спать. На этом день завершился.

§9.9.4 Автоквесты и спецзаказы

Автоквесты — это автоматически возобновляемые задания, условия которых определяются с помощью Квестового Генератора. Благодаря им игровой потенциал региона оказывается неиссякаем, а потому приключения на регионе с автоквестами могут продолжаться вплоть до старости героя.

Чтобы узнать о наличии и условиях автоквеста, надо посетить строение, в котором он может выдаваться, и пройти процедуру генерации задания. Почти все автоквесты построены по следующему принципу: NPC-заказчику, который работает в данном строении, необходим ***квестовый предмет*** (например: ингредиент, карта или какой-то условный трофей); чтобы добыть квестовый предмет надо добраться до *квестовой клетки* (определяется случайным образом), а затем пройти по ней до *временной локации*, в которой и находится этот предмет. Вернувшись к заказчику с квестовым предметом, персонаж получает взамен награду — деньги и опыт. На этом квест завершается.

Автоквесты полностью обновляются через некоторое время (обычно 1-го числа каждого месяца). Чтобы выполнить задание, необходимо успеть сдать квестовый предмет до окончания срока выполнения, т. е. до того, как автоквест обновится. В противном случае NPC-заказчик просто не примет предмет и не выдаст награду.

Существуют ***простые*** и ***боевые*** автоквесты. В простых квестовый предмет не охраняется, и его нужно просто забрать из временной локации. В боевых квестовый предмет охраняется существами (определяются случайным образом), которых необходимо одолеть (сразить или прогнать).

Информацию об автоквестах можно найти в Книге Региона и в Квестовом Генераторе.

Информацию о квестовых предметах можно найти в Реестре Предметов.

Условия заданий записываются Мастером прямо в Тетради Хронологии, либо в отдельной квестовой тетради. Для автоквестов, обновляющихся в начале месяца, целесообразно выделять отдельную страницу и вести на ней записи о всех заданиях, полученных в текущем месяце. Наверху страницы отмечается текущий квестовый период (обычно — это месяц и год). На следующей строке *в квадратных скобках* следует название населенной локации, к которой будут относиться описанные ниже задания.

Информация о простых автоквестах записывается по следующей схеме:

Строение Квестовый предмет, координаты клетки, *k*

Информация о боевых автоквестах записывается по следующей схеме:

Строение Квестовый предмет, координаты клетки, боевая локация, *k*

Строение, в котором было получено задание, подчеркивается. Далее отмечается название квестового предмета и координаты клетки временной локации, в которой он находится. В боевых квестах обязательно указывается и название локации (например: лагерь аданов, роща энтов, портал высших демонов, чертог, склеп, большая пещера).

В конце записывается ***коэффициент задания***, обозначаемый буквой ***k***. Коэффициент задания равен минимальному количеству дней, требуемых *для пешего* путешествия туда и обратно, и рассчитывается Мастером Игры по Карте Региона.

Пример:

Герой находится в городе Зеленая Гавань (клетка A2-se) и заходит в гильдию ловчих. Там с помощью Квестового Генератора он узнает, что в клетке A3-m находится кладбище проклятых воителей, где зарыт ценный квестовый трофей. Ловчие обещают за этот трофей награду, и герой интересуется коэффициентом этого задания. Глядя на Карту Региона, Мастер Игры совершает расчет минимального количества дней, требуемых *для пешего* путешествия из клетки A2-se в клетку A3-m и обратно. При этом учитывается не только расстояние, но и скорость пешего преодоления местностей, которые попадутся персонажу по пути.

День 1 = [A2-se] 2wp (A3-ne), [A3-ne] 1wp (A3-m);
День 2 = [A3-m] 2wp/-2 (Кладбище проклятых воителей);
День 3 = [A3-m] 2wp/-2 (A3-ne);
День 4 = [A3-ne] 2wp (A2-se), [A2-se] 1wp (Зеленая Гавань).

Минимальное количество дней, требуемых для пешего путешествия из клетки A2-se в клетку A3-m и обратно = четыре дня, поэтому коэффициент этого автоквеста = 4.

После выполнения квеста строка с информацией о нем зачеркивается. Персонажу дается лишь одна попытка завладеть квестовым предметом. Если задание было провалено, и персонаж потерпел поражение в боевой локации (погиб или бежал), необходимо вычеркнуть *только квестовый предмет*.

Если задание в текущем месяце не выдается, это отмечается следующим образом:

Строение Квестовый предмет, ×

Помимо условий заданий на страничке с автоквестами удобно отмечать и информацию о ***спецзаказах***. Спецзаказы на некоторые виды предметов выдаются в различных магазинах региона и обычно обновляются вместе с автоквестами (1-го числа каждого месяца). Если персонаж где-то раздобудет предмет спецзаказа, он сможет продать его хозяину магазина за очень хорошую цену. Спецзаказы записываются по следующей схеме:

Строение Название предмета спецзаказа

Ниже представлен пример страницы с информацией об автоквестах и спецзаказах в виде игрового кода и его расшифровки. На этом примере рассмотрены наиболее характерные формы записи заданий. В качестве тренировки попробуйте самостоятельно посчитать коэффициенты имеющихся в этом примере автоквестов, используя карту демо-региона.

Пример записи информации об автоквестах и спецзаказах:

Квесты августа 563

[Зеленая Гавань]
Глов QHT, A3-m, кладбище проклятых воителей, k=4
Алхмаг Qreag, B2-m, k=5
Двор Qtreasure, ×
T QTT, B3-nw, логово волколаков, k=2
~~Библ Pathfinder TB~~

[Железная Борода]
~~Домлек Qingr, C3-w, k=4~~
T QTT, ×
~~Мэр Qcasket, A1-e, подвал, k=9, b=283~~
Ормаг Chausses

Информация по квестам августа 563 г.

Квесты города Зеленая Гавань:

- В гильдии ловчих объявлена награда за квестовый трофей (QHT). Он зарыт в клетке A3-m на кладбище проклятых воителей. Коэффициент = 4.
- Алхимику из алхимического магазина нужен квестовый реагент (Qreag). Реагент находится в локации в клетке B2-m. Коэффициент задания = 5.
- Правитель во дворце почивал на лаврах. В этом месяце ему оказались не нужны сокровища (Qtreasure).
- В трактире персонажу рассказали о трофее (QTT), который находился в клетке B3-nw в логове волколаков, и пообещали награду по коэффициенту 2. Персонаж решил заглянуть в это логово, так как оно было близко к городу. Но в логове персонажа ожидала целая толпа волколаков, и он еле унес ноги. Квест был провален, выполнить его не удастся.
- Библиотекарь повесил объявление о том, что ищет учебник по умению Pathfinder и готов купить его за хорошую цену. По удачному стечению обстоятельств у персонажа был такой учебник, и он с радостью его продал. Спецзаказ выполнен!

Квесты города Железная Борода:

- Местный лекарь искал редкий ингредиент (Qingr). По его информации ингредиент рос в локации в клетке C3-w. Персонаж проделал путь до этой локации, взял ингредиент и благополучно доставил его лекарю, за что и получил награду по коэффициенту 4. Квест выполнен!
- Трактирщик сказал, что ничего не слышал о квестовом трофее (QTT). Квеста в этом месяце нет.
- В мэрии очень хотели получить некий ларец (Qcasket), который находился в клетке A1-e в подвале старых руин. Коэффициент = 9. Персонажу удалось проникнуть в эту боевую локацию, сразить ее обитателей и доставить ларец в мэрию. Квест выполнен!
- Продавец оружейного магазина обещает хорошо заплатить за любые кольчужные поножи (Chausses).

§9.10 ПОСЕЩЕНИЕ КВЕСТОВЫХ ЛОКАЦИЙ

Помимо населенных локаций персонажу нередко приходится посещать и всяческие квестовые локации, простые и боевые.

В простой локации персонаж сразу забирает квестовый предмет, поэтому в логе достаточно зафиксировать лишь факт посещения такой локации (ведь вряд ли персонаж забудет забрать предмет, ради которого пришел). Впрочем, отметка о получении квестового предмета не испортит картины.

Пример: «[Qingr loc]», либо «[Qingr loc] +Qingr». Персонаж зашел во временную локацию с квестовым ингредиентом (Qingr) и забрал его.

В боевых локациях квестовый предмет охраняется существами, количество и типы которых определяются ***только после того, как персонаж зайдет внутрь локации!*** При входе в боевую локацию первым делом определяются и записываются находящиеся в ней существа. Затем следуют процедуры распределения порядка ходов и расстановки фишек, после чего начинается бой. Расчеты, относящиеся непосредственно к бою, обычно ведутся не в логе. Хотя при небольшом количестве сражающихся существ данные о бое можно записывать и в Тетради Хронологии. По окончании сражения необходимо отметить его основные итоги: текущее количество хит-поинтов и маны персонажей, их состояния и заработанный опыт.

Информацию о правилах боя и боевых расчетах можно найти в главе 10.

Помимо существ и квестового предмета в боевой локации обычно имеется сундук с вещами, которые определяются с помощью Рандомайзера Вещей. Все эти данные записываются по уже знакомым нам принципам.

Ниже представлен пример успешного посещения боевой локации в виде игрового кода и его расшифровки.

Пример записей при посещении боевой локации:

[Лагерь уруков]
1. Uruk guard
2. Uruk master swordsman
3. Uruk swordsman
4. Uruk soldier
5. Uruk warrior + warg
6. Uruk knight
7. Uruk swordsman

! Tired 1 !
Hp = 236
+1402 Xp
Xp = 93711
+499 C
C = 1033
+QHT (Барадор)

Вещи:
1. ~~Longsword: d 26~~
2. Elephant rider TB
3. ~~600 C~~
4. Magic Book
C = 1633

Герой зашел в лагерь уруков и обнаружил там семерых бойцов, один из которых оказался всадником (5 = урук воин на варге). После сражения, которое было выиграно, герой оказался в состоянии Tired 1 и имел 236 хитов. За эту битву он заработал 1402 единицы опыта, текущее количество его опыта составило 93711. У поверженных врагов герой нашел 499 монет и забрал их себе. В его кошельке стало 1033 монеты. Затем герой

забрал квестовый трофей (QHT). Этот квест был получен в городе Барадор, поэтому QHT был отмечен меткой этого города, чтобы не перепутать его с одноименным трофеем другого города. Помимо трофея в лагере уруков находился сундук с четырьмя вещами. Две вещи герой забрал себе: длинный двуручный меч (Longsword: d 26) и 600 монет.

§9.11 НОЧЕВКА

Когда у персонажа не остается шагов передвижения, наступает ночь. В Режиме Города персонаж может заночевать в строении (в трактире, в собственном жилье, в обучающем или развивающем строении в период занятий, а также в военной академии накануне выхода на задание), либо рискнуть и остаться спать на улице. Если персонаж ночует в строении, ночь проходит без событий, а в логе отмечается только место ночевки.

Пример: «(OV) = Школа клинка». Персонаж проходит курс развития умения в школе клинка, и остался заночевать в этом заведении.

Если персонаж остается спать на улице, ночевка сопровождается случайным событием, которое генерируется бросками кубиков. Ночевка на улице отмечается буквой «N», а далее после знака равенства идет описание событий по уже знакомым нам принципам.

Пример: «N = 10». Ночь прошла спокойно, ничего не произошло.

«N = вор => уходит». Пока персонаж спал на уличной лавке, к нему подкрадывался вор. Однако внезапно персонаж стал просыпаться. Вор не решился на грабеж и незаметно скрылся в кустах, а персонаж перелег спать на другую лавку.

При ночевке за пределами населенной локации (в Режиме Карты) ночные события во многом зависят от наличия или отсутствия костра. С одной стороны, костер помогает отдыхающим согреться и уменьшает вероятность заболевания. С другой стороны, костер прекрасно виден издалека и может привлечь нежелательных ночных посетителей. Если персонаж желает провести ночевку с костром, Игрок должен предупреждать Мастера об этом *перед броском*. Если Игрок сделал бросок без уточнений, считается, что персонаж (+спутники) ночевал без огня.

Ночевка на открытой местности также отмечается буквой «N». Если перед ночевкой был разведен костер, то буква «N» ставится в скобки. Далее после знака равенства идет описание событий по уже знакомым нам принципам.

Пример: «N = хн, +Fevered». Персонаж ночевал без костра. Произошло событие «холодная ночь» (отмечается как «хн»), и в результате персонаж простудился. Следующий день он начнет в состоянии Fevered 1.

«(N) = хн». Персонаж ночевал у огня. Произошло событие «холодная ночь», но благодаря костру персонажу удалось согреться, и он не заболел.

Важным фактором при некоторых ночных событиях является наличие или отсутствие часового. Часовой сильно понижает вероятность того, что персонажа во время отдыха застигнут врасплох враждебные существа. Если с персонажем ночует еще хотя бы один сап, либо персонаж обладает умением Surviving, либо рядом присутствует животное со способностью Guard animal — функция часового будет выполняться автоматически.

Информацию о животных и их способностях можно найти в Реестре Существ.

§9.12 ТАУН-ЛИСТ

Игра: ТАУН-ЛИСТ Игрок:

НАЗВАНИЕ ГОРОДА:

Раса жителей: Кол-во строений: Координаты:

0 *Городские ворота (G)*
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25

V·T·D·L
via the new legends

26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55

Когда персонаж впервые посещает какую-либо локацию, он не знает адресов строений за исключением городских ворот, которые всегда имеют нулевой номер дома. Чтобы узнать адреса строений, персонажу придется приложить некоторые усилия — постепенно разведывать город, либо купить карту в лавке картографа (при наличии в городе такого строения).

Для записи информации о городе, его строениях и адресах используется специальная Карточка — ***Таун-лист***. Обычно Таун-лист выдается персонажу привратником при первом посещении города. Кроме того, во многих городах при первом посещении привратник рассказывает персонажу о 5 строениях на выбор (открывает адрес нужного строения, либо рассказывает о строении по выбранному адресу). При желании Мастера Игры привратник может ошибиться с *одним* строением и дать неверную информацию, поэтому адреса строений, полученные от работника городских ворот лучше записывать карандашом.

Таун-листы используются только Игроками исключительно для собственного удобства и не дублируются Мастером Игры (адреса любых строений Мастер и так видит в Книге Региона). Если пустого Таун-листа нет под рукой, информацию о городе Игрок может записать на любом чистом листе или в своей Тетради Хронологии.

Таун-лист предельно прост в заполнении. В пункте «Игра» записывается идентификационное имя игры. В пункте «Игрок» ставится имя или псевдоним Игрока. Далее следует название города, раса его жителей, общее количество строений данной населенной локации и координаты клетки на Карте Региона. На расположенных ниже строках отмечаются названия строений в соответствии с их адресами. Лишние адреса, выходящие за пределы количества строений города, вычеркиваются.

§9.13 СТАТ-ЛИСТ

Игра: СТАТ-ЛИСТ Игрок:

Раса: Имя: Класс:

КВЕСТЫ

Выполнено простых автоквестов ☐
Выполнено боевых автоквестов ☐
Выполненные сценарные квесты:

ДОСТИЖЕНИЯ

- ☐ Сразить высшего монстра (+1 PTD)
- ☐ Сразить минотавра (+1 PTD)
- ☐ Сразить назгула (+1 PTD)
- ☐ Сразить исполина (+1 PTD)
- ☐ Совершить бросок «Роял смэш»
- ☐ Пройти ступенчатую пирамиду
- ☐ Победить в зеркальной зале
- ☐ Увидеть Mithril plate armour: AC 200
- ☐ Вскрыть сундук случайным ключом
- ☐ Сорвать джекпот

V·T·N·L via the new legends

Умения/пройденные школы (города+адреса):

1. .....
2. .....
3. .....
4. .....
5. .....
6. .....
7. .....
8. .....

Параметры/пройденные курсы (города+адреса):

1. *Тренажерный зал* .....
2. *Стрельбище* .....
3. *Здравница* .....
4. *Имаджинариум* .....

Стат-лист — специальная Карточка, предназначенная для записи информации о выполненных героем сценарных квестах, о пройденных им курсах по повышению значений умений и параметров, а также о его *достижениях*. Кроме этого в Стат-листе есть ячейки для статистики по выполненным автоквестам. Стат-лист по каждому герою ведется Мастером в обязательном порядке. Игрок ведет Стат-лист героя по собственному усмотрению.

Стат-лист прост в заполнении. В пункте «Игра» записывается идентификационное имя игры. В пункте «Игрок» ставится отметка владельца Стат-листа: для экземпляра Мастера — это буквы «GM», для экземпляра Игрока — это его имя или псевдоним.

Верхняя часть Стат-листа разделена на две колонки. Левая колонка предназначена для информации о выполненных квестах и содержит следующие пункты:

- ***Выполнено простых автоквестов*** — в этой ячейке отмечается количество завершенных простых автоквестов. Задание считается завершенным только после сдачи квестового предмета заказчику! Эта статистика ведется по желанию.
- ***Выполнено боевых автоквестов*** — в этой ячейке отмечается количество завершенных боевых автоквестов. Задание считается завершенным только после сдачи квестового предмета заказчику! Эта статистика ведется по желанию.
- ***Выполненные сценарные квесты*** — расположенное под этой надписью поле предназначено для информации о сценарных квестах. Записи ведутся в свободной форме. В качестве отметки о выполнении сценарного квеста рекомендуется записывать его номер и/или название.

Правая колонка предназначена для отметок о ***достижениях***. Достижения — это список из 10 необязательных целей, выполнение каждой из которых считается среди Игроков почетным деянием. Помимо морального удовлетворения и сопутствующих результатов первые четыре достижения дают герою по одному дополнительному PTD. ***Достижение засчитывается только при выполнении самим героем!*** Для каждого героя достижение засчитывается лишь единожды. Выполненное достижение отмечается галочкой в соответствующей ячейке.

Колонка с достижениями содержит следующие цели:

- ***Сразить высшего монстра (+1 PTD)*** — достижение считается выполненным при нанесении *смертельного повреждения* (атаки, после которой существо погибает и выбывает из сражения) любому существу категории «высшие монстры». За выполнение этого достижения герой получает 1 PTD.
- ***Сразить минотавра (+1 PTD)*** — достижение считается выполненным при нанесении *смертельного повреждения* минотавру. За выполнение этого достижения герой получает 1 PTD.
- ***Сразить назгула (+1 PTD)*** — достижение считается выполненным при нанесении *смертельного повреждения* назгулу (если назгул восстает после этой атаки, достижение не засчитывается). За выполнение этого достижения герой получает 1 PTD.
- ***Сразить исполина (+1 PTD)*** — достижение считается выполненным при нанесении *смертельного повреждения* любому существу категории «исполины». За выполнение этого достижения герой получает 1 PTD.

Информацию о существах можно найти в Реестре Существ.

- ***Совершить бросок «Роял смэш»*** — такой бросок возможен только в Боевом Режиме и только при наличии 6 бонус-поинтов какого-либо вида. Для этого необходимо при проверке успешности одного из основных действии (при атаке в ближнем или дальнем бою, при отражении атаки, при вызове или отражении заклинания) выбросить на 2d6 сумму = 12 (такой бросок называется «***Дабл смэш***»), а затем при броске бонус-поинтов выбросить на 1d6 шестерку, т. е. максимальные бонус-поинты. В результате получается число 18 — максимально возможное число проверки успешности действия в Боевом Режиме.

- ***Пройти ступенчатую пирамиду*** — чтобы выполнить это достижение надо во время путешествий по клеткам региона обнаружить ступенчатую пирамиду (категория событий «обнаружение => испытательное строение»), зайти внутрь и пройти испытание.
- ***Победить в зеркальной зале*** — чтобы выполнить это достижение надо во время путешествий по клеткам региона обнаружить зеркальную залу (категория событий «обнаружение => испытательное строение»), зайти внутрь и пройти испытание.
- ***Увидеть Mithril plate armour: AC 200*** — самым лучшим неартефактовым доспехом в игре являются мифрильные латы с показателем класса брони 200. Этот доспех не уникален, но встречается настолько редко, что видеть его посчастливилось единицам. Чтобы выполнить это достижение герою достаточно просто *лично увидеть* эти латы (например, в ассортименте магазина, либо в каком-нибудь сундуке).
- ***Вскрыть сундук случайным ключом*** — чтобы выполнить это достижение надо во время путешествий по клеткам региона обнаружить закрытый сундук с ловушкой и открыть его любым из имеющихся с собой ключей.
- ***Сорвать джекпот*** — чтобы выполнить это достижение надо в любом из сундков найти «джекпот» — восемь полных мешочков для монет на общую сумму 20000 ©!

Нижняя половина Стат-листа предназначена для отметок о прохождении героем курсов по повышению значений умений и основных параметров. Такие курсы можно пройти в различных развивающих строениях. К строениям, повышающим значения умений, относятся всевозможные школы. К строениям, повышающим натуральные значения параметров, относятся: тренажерный зал, стрельбище, здравница и имаджинариум. ***Пройти курс повышения в одном конкретном строении персонаж может лишь единожды***, поэтому по каждому персонажу Мастер должен вести статистику пройденных курсов (чтобы персонаж не прошел курс в одном строении несколько раз).

Первые восемь строк нижней половины Стат-листа используются для отметок о прохождении школ. В левой части строки записывается название умения (в соответствии с номером умения на Карточке Героя), либо название школы. В правой части строки записываются координаты (город+адрес) пройденных по данному умению школ. Обычно в городах не бывает двух одинаковых развивающих строений, поэтому в большинстве случаев для отметки о прохождении школы достаточно указать только город, в котором она находится.

Пример: «1. Burglar Веселые кексы, Сухой Острог». Такая запись в Стат-листе будет означать, что герой прошел школу воров (повышает умение Burglar) в двух городах — в Веселых кексах и в Сухом Остроге.

Последние четыре строки Стат-листа используются для отметок о прохождении курсов по повышению значений параметров. В левой части строки уже указаны названия соответствующих строений. Правая часть строки заполняется аналогично отметкам о пройденных школах.

Помимо героя проходить развивающие курсы способны и служители. Отметки о прохождении курсов служителем делаются прямо в Карточке Служителя в соответствующем пункте, который расположен под слотами умений.

§9.14 ВЕДЕНИЕ МАСТЕР-ЛОГА ПРИ ИГРЕ НЕСКОЛЬКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

В течение этой главы основные принципы ведения записей рассматривались преимущественно на примере одиночной игры. Но в случае участия в игровых действиях нескольких персонажей (при кооперативной игре, при игре с самостоятельно действующими служителями), ситуация для Мастера усложняется. В этом случае Игрок продолжает вести записи только по своему герою, а вот Мастеру приходится фиксировать в мастер-логе действия всех персонажей. Фиксирование действий даже одного героя занимает определенное время, поэтому большое количество персонажей может очень сильно замедлить игру, а также чрезмерно утомить Мастера. Отличным выходом из этой ситуации является участие Ассистента. Он может помогать Мастеру вести записи при игре с несколькими Игроками и отыгрывать некоторых NPC (например, наемников или служителей героя).

Помимо времени фиксирование действий нескольких персонажей занимает больше места в Тетради Хронологии. Чтобы такие данные, как опыт, хит-поинты, мана, состояния и прочее не путались между персонажами и их можно было быстро отыскать среди всей

информации мастер-лога, применяется метод деления листа на вертикальные колонки. При участии в игровых действиях двух или трех персонажей, лист Тетради Хронологии делится в нужные моменты вертикальными линиями на 2 или 3 колонки соответственно. При большем количестве одновременно действующих персонажей разворот Тетради Хронологии используется в качестве единой страницы и делится вертикальными линиями на нужное количество колонок.

Каждому персонажу присваивается строго определенная колонка и остается за ним всю партию. При этом Игрокам следует рассаживаться за столом в соответствии с распределением персонажей по колонкам.

Пример:

Герой 1	Герой 2	Служитель
! Tired 1 ! Hp = 131	Hp = 284	Hp = 150
+458 Xp Xp = 30743	+1026 Xp Xp = 33955	

В игре принимают участие 3 персонажа — два героя и служитель. Их колонки в мастер-логе были распределены в следующем порядке: левая колонка = герой 1, средняя колонка = герой 2, правая колонка = служитель. Герой 1 отыгрывается Игроком 1, который садится напротив Мастера. Герой 2 отыгрывается Игроком 2, который садится справа от Игрока 1 (относительно Мастера). Служитель некоторое время отыгрывается самим Мастером, но затем в партию включается Ассистент, который берет на себя управление этим служителем и садится сбоку стола по правую руку от Мастера.

Ниже представлен небольшой пример игрового кода, ведущегося в мастер-логе и описывающего действия сразу двух героев. На этом примере показаны характерные формы записи при одновременном ведении показателей двух персонажей, а также при разделении персонажей в Режиме Города. За примером следует расшифровка этого кода.

Пример записи данных по двум персонажам:

2 марта	Odin: Hp = 390		Ftor: Mn = 34
		(Ψ = 4)	
(SV) = P		(SV) = Гмаг	
-50 ☾	☾ = 451	-211 ☾	☾ = 989
+10 Ψ			Mn = 45
(-) = B		(Ψ = 14)	☾ = 1440
4 V = 4 arp			
[D2-se] 4 arp, Mn = 30 (E3-nw): лесные тролли × 3			
	Hp = 219		
+384 Xp	Xp = 34809	+653 Xp	Xp = 37678
[E3-nw] 3 arp, Mn = 15 (E3-m): Ftor +tired			
		! Tired 1 !	
[E3-m] 2 arp			

В игре принимают участие два брата-героя: гном Один и гном Фтор. В мастер-логе они распределены следующим образом: Один — слева, Фтор — справа. Игроки заняли свои места напротив Мастера соответственно этому распределению.

Наступило 2 марта. У Одина сработала регенерация хит-поинтов, а у Фтора регенерация маны. Братья находились в городском трактире. После утренней трапезы у них осталось 4 фуды на двоих. Выйдя из трактира, они решили разделиться, чтобы сделать по спецпосещению, а затем встретиться у городских ворот.

Гном Один использовал свое спец-посещение, чтобы зайти на рынок. Там он потратил 50 монет и купил 10 единиц фуды. В его кошельке осталась 451 монета.

Гном Фтор использовал свое спец-посещение, чтобы восстановить ману и купить нужные ему напитки в гильдии магов. На это он потратил 211 монет, и в его кошельке осталось 989 монет.

Затем гномы встретились у городских ворот и объединили еду и деньги. У них стало 14 фуды на двоих и 1440 монет. Фтор положил монеты в свой кошелек, достал из рюкзака ковер-самолет, и гномы вышли из города. 4 V конвертировались в 4 arp.

Выйдя из города, гномы оказались в клетке D2-se и решили полететь в клетку E3-nw. Фтор прошептал волшебные слова (за что у него отнялось 15 маны), после чего ковер взлетел. В скором времени гномы увидели с воздуха трех лесных троллей, игравших в странную игру с камнями, и захотели размяться. Тролли были побеждены. В результате сражения текущее количество хит-поинтов Одина стало равно 219. Он заработал 384 Xp и текущее количество его опыта составило 34809. Фтор не пострадал и заработал 653 Xp. Текущее количество его опыта составило 37678. После этого братья продолжили путь и прилетели в клетку E3-nw.

Фтор снова прошептал волшебные слова (за что у него отнялось еще 15 маны) и летающий ковер понес гномов в клетку E3-m. По пути Фтор почувствовал усталость, и его состояние сменилось на Tired 1. Но это никак не помешало героям долететь до клетки E3-m.

§9.14.1 Раздельные путешествия и точка синхронизации

Одним из самых сложных моментов с точки зрения ведения игры и записей является ситуация, при которой персонажи путешествуют по клеткам региона и действуют в разных локациях *отдельно друг от друга*. При разделении персонажей надо внимательно следить за временем каждого, чтобы события одного персонажа не могли исключить событий другого, а также, чтобы персонажи сумели вновь встретиться друг с другом.

Встреча разделившихся персонажей возможна только в том случае, если каждый из них окажется в одной и той же локации в один и тот же день и на один и тот же шаг передвижения. Поскольку персонаж может задержаться в пути, необходимо заранее оговаривать ***точку синхронизации*** — место, в котором персонажи должны встретиться вновь и примерное время прибытия в это место. Лучшими точками синхронизации в населенной локации являются трактир или собственное жилье, так как в этих местах можно ждать задерживающихся персонажей в автоматическом режиме. Если персонажам необходимо встретиться вне населенной локации, они создают условную стояночную локацию на территории выбранной клетки региона. Чтобы встретиться друг с другом каждый из них должен добраться до этой стояночной локации.

При разделении персонажей их линии отыгрываются по очереди. Сначала первый персонаж совершает свои действия и путешествия и, дойдя до какой-то логической или сценарной точки, останавливается. Затем время отматывается назад до момента разделения персонажей, и к отыгрышу своей линии приступает следующий персонаж. Дойдя до отметки близкой к дате, на которой остановился первый персонаж, он также останавливает свою линию и передает право действовать следующему персонажу. Соответственно этому записи в мастер-логе ведутся отдельно для каждого персонажа, поэтому в этой ситуации Мастеру необходимо дополнять лог пояснениями, чтобы не запутаться во времени и местоположении разделившихся персонажей.

Поочередный отыгрыш линий всех персонажей продолжается до тех пор, пока каждый из них не достигнет точки синхронизации. После этого время персонажей становится общим, и Мастер с радостью возвращается к обычному режиму ведения мастер-лога.

Глава 10
Боевой Режим

СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ:

§10.1 СИТУАЦИЯ ПЕРЕД БОЕМ 132
§10.1.1 НАМЕРЕНИЯ СТОРОН 132
§10.1.2 ПРОВЕРКА ПОБЕГА/ПОГОНИ ДО БОЯ 132
§10.2 БОЕВЫЕ ПОЛЯ И ФИШКИ 133
§10.2.1 OPEN / ОТКРЫТОЕ ПРОСТРАНСТВО (27×18) 134
§10.2.2 ISOLATED / ЗАКРЫТОЕ ПРОСТРАНСТВО (27×18) 135
§10.2.3 ISOLATED / ЗАКРЫТОЕ ПРОСТРАНСТВО (21×14) 136
§10.2.4 ISOLATED / ЗАКРЫТОЕ ПРОСТРАНСТВО (12×8) 136
§10.3 ПОРЯДОК ХОДОВ 137
§10.4 ПРОТОКОЛ БОЯ И БЭТЛ-ЛИСТ 138
§10.5 РАССТАНОВКА ФИШЕК 140
§10.6 ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ПОШАГОВОГО РЕЖИМА 142
§10.7 ДЕЙСТВИЯ БЕЗ ПРОВЕРКИ УСПЕШНОСТИ 142
§10.8 ДЕЙСТВИЯ С ПРОВЕРКОЙ УСПЕШНОСТИ 144
§10.8.1 АТАКА В БЛИЖНЕМ БОЮ 145
§10.8.2 ДИСТАНЦИОННАЯ АТАКА 146
§10.8.3 ВЫЗОВ ЗАКЛИНАНИЯ 147
§10.8.4 МЕТАНИЕ ОГНЕННОЙ СМЕСИ 149
§10.8.5 ПОБЕГ С ПОЛЯ БОЯ 149
§10.9 НАНЕСЕНИЕ УРОНА И КРИТИЧЕСКИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ 150
§10.10 ПОЗИЦИОННЫЕ ШТРАФ-ПОИНТЫ 151
§10.10.1 СТРЕЛКОВЫЙ ШТРАФ-ПОИНТ 151
§10.10.2 ЗАЩИТНЫЕ ШТРАФ-ПОИНТЫ 152
§10.10.3 КОЛДОВСКИЕ ШТРАФ-ПОИНТЫ 153
§10.11 ВРЕМЕННЫЕ МОДИФИКАТОРЫ 153
§10.11.1 ПОИНТЫ СОСТОЯНИЙ 153
§10.11.2 БОНУСЫ ЗА СПОСОБНОСТЬ ИЛИ УМЕНИЕ NIGHT VISION 154
§10.11.3 БОНУСЫ ОТ ВЫПИТЫХ АЛЧЕЙ 154
§10.12 ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ВРЕМЕННЫХ МОДИФИКАТОРОВ 155
§10.13 УПРАВЛЕНИЕ САПАМИ И ЖИВОТНЫМИ 157
§10.14 СРАЖЕНИЕ ВЕРХОМ 158
§10.15 РАСЧЕТ ОПЫТА И ДРУГИХ ДАННЫХ 159
§10.16 СБОР ТРОФЕЕВ И ПРЕДМЕТОВ 161
§10.17 САМОСТОЯТЕЛЬНЫЕ СРАЖЕНИЯ 162

§10.1 СИТУАЦИЯ ПЕРЕД БОЕМ

В процессе приключений персонаж нередко пересекается с различными существами, встреча с которыми сулит перерасти в сражение. Это происходит в следующих случаях:

- при событиях «столкновение», «нападение», «появление», «патруль» (если патрульный отряд относится к вражеской или нейтральной расе) и др.;
- при посещении боевой локации или боевого строения.

Во время событий на открытой местности (события «столкновение», «нападение», «появление» и др.) ситуация развивается быстро и ***персонаж не имеет возможности воспользоваться вещевыми слотами или карманами, чтобы лучше приготовиться к сражению*** (например, быстренько выпить восстанавливающий алч, поменять экипировку или вещи в карманах). Когда событие уже началось, персонаж либо вступает в бой, либо пытается убежать в состоянии «как есть».

Если же персонаж находится перед входом в боевую локацию или строение, то он располагает достаточным количеством времени и может сделать необходимые приготовления (например, переложить предметы в карманы, заполнить колчан, выпить восстанавливающие алчи и т.д.).

При переходе в Боевой Режим рюкзак автоматически сбрасывается, поэтому ***во время сражения персонаж не имеет доступа к вещам, лежащим в нем***. Также персонаж выбрасывает «ручную кладь». Во время сражения он может пользоваться только своей экипировкой и вспомогательными предметами из карманов.

§10.1.1 Намерения сторон

При посещении боевой локации или боевого строения персонаж оказывается в замкнутом пространстве с определенной зоной входа/выхода, и потому игра сразу переходит в Боевой Режим. Но если дело происходит на открытой местности (события «столкновение», «нападение», «появление» и др.), существа одной из сторон могут попытаться скрыться от врагов еще до начала боя, и тогда перехода в Боевой Режим может и не произойти.

Если персонаж и встреченные на открытой местности существа являются потенциальными врагами, то обе стороны (Игрок и Мастер Игры) сперва прикидывают расклад сил и заявляют о своих намерениях — либо вступать, либо не вступать в бой. После оглашения намерений ситуация развивается по одному из следующих сценариев:

- если обе стороны вступают в сражение, игра переходит в Боевой Режим;
- если обе стороны не вступают в сражение, игра не переходит в Боевой Режим и событие завершается;
- если одна сторона хочет избежать боя, а другая сторона решает напасть, то совершается проверка побега/погони до боя.

Информацию о всех характеристиках, умениях и способностях встречаемых сапов и существ можно найти в Реестре Сапов и в Реестре Существ.

§10.1.2 Проверка побега/погони до боя

Проверка успешности побега/погони *до боя* проводится следующим образом: сначала убегающая сторона совершает бросок 3d6 + бонус-поинты к побегу (Escape bp), затем преследующая сторона совершает бросок 3d6 + бонус-поинты к погоне (Pursuit bp). После этого полученные суммы сравниваются:

- ***при большей сумме у убегающей стороны — побег удается*** (игра не переходит в Боевой Режим и событие завершается);
- ***при большей сумме у преследующей стороны — побег не удается*** (игра переходит в Боевой Режим);
- ***равенство — всегда в пользу убегающей стороны*** (побег удается, игра не переходит в Боевой Режим и событие завершается).

При совершении побега/погони до боя, стороны не могут разделять свои отряды и участвуют в проверке в полных составах, поэтому убегающая сторона совершает общий бросок и имеет *общие модификаторы* Escape bp, и преследующая сторона совершает общий бросок и имеет *общие модификаторы* Pursuit bp.

Информацию о расчете Escape bp и Pursuit bp можно найти в Реестре Характеристик и Параметров в разделе «Бонус-пункты к побегу/погоне».

Если стычка в Режиме Карты заканчивается бегством персонажа, он (+спутники) не переходит туда, куда направлялся, а остается в той клетке, по которой шел.

§10.2 БОЕВЫЕ ПОЛЯ И ФИШКИ

Для проведения сражений в VTNL необходимы ***боевые поля*** и ***фишки***, либо компьютерная программа VTNL Battleboard. Эта программа избавляет от надобности иметь материальные боевые поля и фишки, экономит место на игровом столе, и, что самое важное, *значительно* ускоряет процесс подготовки к сражению. Кроме того, программа VTNL Battleboard автоматически совершает некоторые расчеты, связанные с боями, что также облегчает жизнь Мастеру Игры.

Скачать программы для VTNL можно на официальном сайте игры: ***www.vtnl.ru***

Боевое поле — это прямоугольная область, расчерченная в клетку и имеющая сетку координат. Координаты клеток обозначаются буквами и цифрами. По горизонтали клетки составляют ***линии***, а по вертикали — ***ряды***.

Пример: клетка D-11 = линия D, ряд 11.

Нумерация рядов идет слева направо и расположена *над* боевым полем. *Под* боевым полем имеется реверсивная шкала рядов, пронумерованная отрицательными значениями. Также следует отметить, что у боевых полей отсутствуют угловые клетки!

Существа на боевом поле изображаются квадратными фишками. Персонаж (+союзники) — фишками одного цвета, противники — фишками другого цвета. Одна фишка занимает одну клетку боевого поля. Существа категории «исполины» изображаются большими фишками размера 2×2 клетки.

Информацию об исполинах и других существах можно найти в Реестре Существ.

Персонаж (+союзники) всегда начинает бой в левой части боевого поля, а его противники — в правой. ***Сражение проходит в пошаговом режиме***. Каждая фишка имеет номер, который указывает на порядок ее хода.

Система VTNL включает в себя несколько видов боевых полей, которые прежде всего отличаются друг от друга размерами. Также боевые поля отличаются ***зоной побега*** (клетками, с которых возможно совершить попытку побега), а также ***зонами расстановки*** (клетками, с которых существа могут начать сражение).

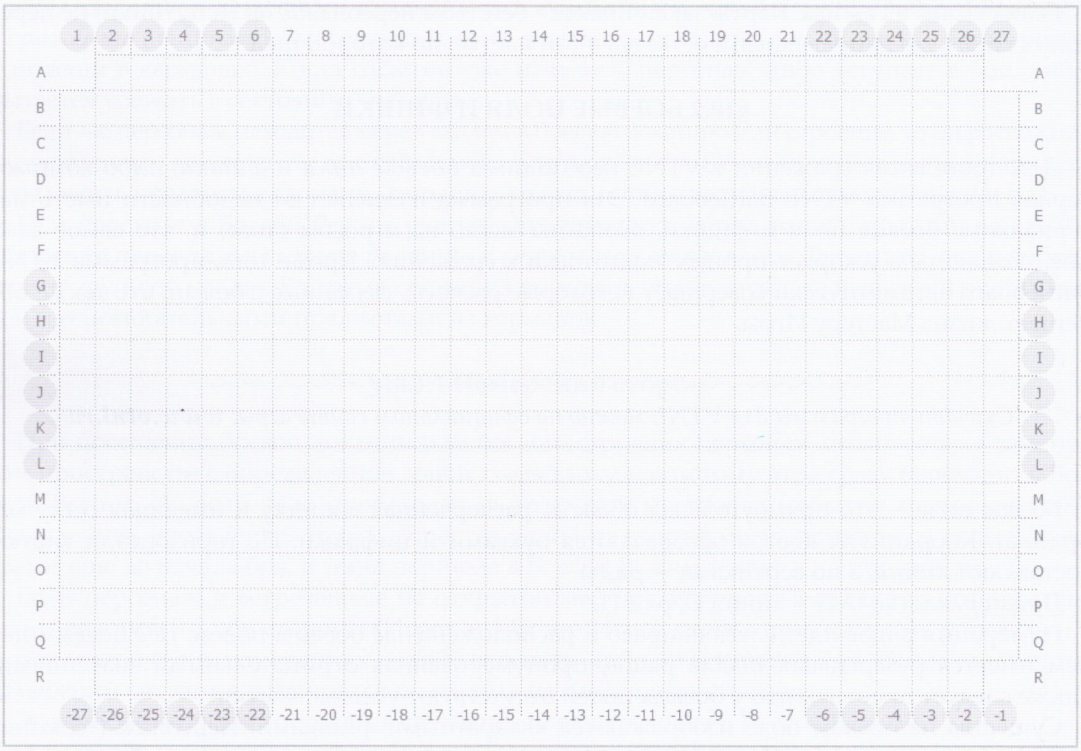
В прото-версии VTNL существует четыре вида боевых полей:

- ***Open / Открытое пространство*** (27×18);
- ***Isolated / Закрытое пространство*** (27×18);
- ***Isolated / Закрытое пространство*** (21×14);
- ***Isolated / Закрытое пространство*** (12×8).

Рассмотрим эти боевые поля подробнее.

§10.2.1 Open / Открытое пространство (27×18)

Это боевое поле изображает любое открытое пространство (независимо от типа местности). Используется при событиях на открытой местности («столкновение», «нападение» и др.).



Пример виртуального боевого поля Isolated 27×18

Зона побега. Совершить попытку побега возможно с любой клетки, соприкасающейся с границей боевого поля (любая клетка линии A и линии R, любая клетка в рядах 1 и 27, а также клетки B-2, B-26, Q-2 и Q-26).

Зоны расстановки (координаты выделены темным цветом).

Для левой стороны: квадрат 6×6, образуемый клетками G-1, G-6, L-6, L-1.

Для правой стороны: квадрат 6×6, образуемый клетками G-22, G-27, L-27, L-22.

§10.2.2 Isolated / Закрытое пространство (27×18)

Это боевое поле изображает большую боевую локацию, окруженную со всех сторон некоей непреодолимой местностью, преградой или стеной (отмечено сплошной линией) и имеющую одну зону входа/выхода. Обычно используется при посещении открытых боевых локаций (лагери сапов, логова различных существ и т.д.).

Информация об условиях сражения в боевой локации дается в описании этой локации (в Рандомайзере или в Книге Региона).

Пример виртуального боевого поля Ореп 27×18

Зона побега. Совершить попытку побега возможно с любой клетки, соприкасающейся с зоной входа/выхода (F-1, G-1, H-1, I-1, J-1, K-1, L-1 или M-1).

Зоны расстановки (координаты выделены темным цветом).

Для левой стороны: квадрат 6×6, образуемый клетками G-1, G-6, L-6, L-1.

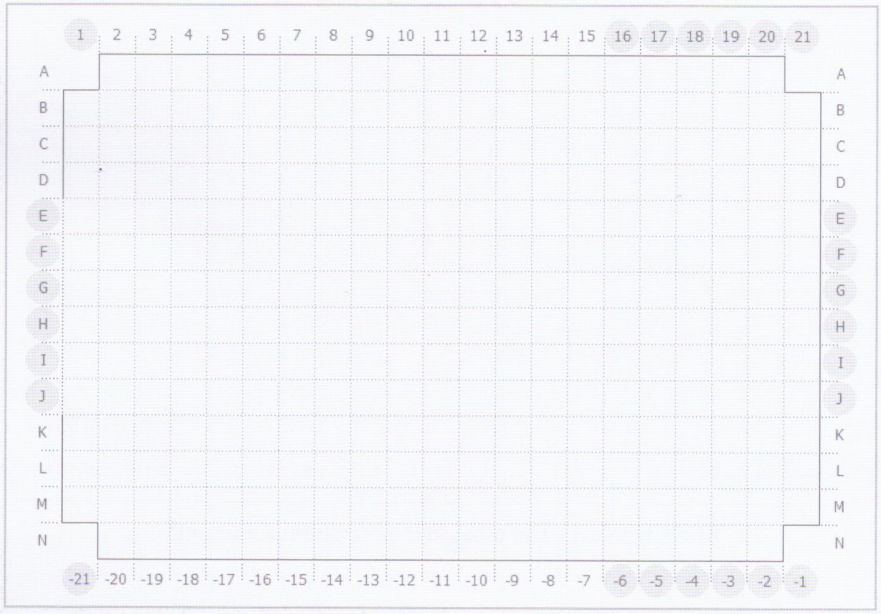
Для правой стороны: квадрат 6×6, образуемый клетками G-22, G-27, L-27, L-22.

§10.2.3 Isolated / Закрытое пространство (21×14)

Это боевое поле изображает среднюю боевую локацию, окруженную со всех сторон некоей непреодолимой местностью, преградой или стеной (отмечено сплошной линией) и имеющую одну зону входа/выхода. Обычно используется при посещении закрытых боевых локаций (различные помещения — бункеры, гроты, катакомбы, склепы и т.д.). Одновременно зайти на это боевое поле могут не более шести существ. Если это закрытая боевая локация, то зайти в нее могут только сапы и существа со способностью Access to indoor locations!

Информация об условиях сражения в боевой локации дается в описании этой локации (в Рандомайзере или в Книге Региона).

Информацию о существах и их способностях можно найти в Реестре Существ.



Пример виртуального боевого поля Isolated 21×14

Зона побега. Совершить попытку побега возможно с любой клетки, соприкасающейся с зоной входа/выхода (D-1, E-1, F-1, G-1, H-1, I-1, J-1 или K-1).

Зона расстановки (координаты выделены темным цветом).

Для левой стороны: E-1, F-1, G-1, H-1, I-1, J-1.

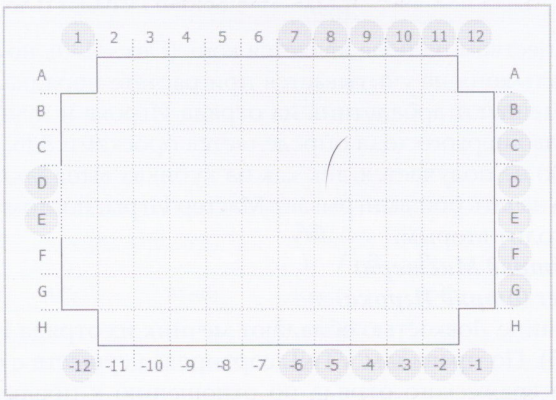
Для правой стороны: квадрат 6×6, образуемый клетками E-16, E-21, J-21, J-16.

§10.2.4 Isolated / Закрытое пространство (12×8)

Это боевое поле изображает маленькую боевую локацию, окруженную со всех сторон стенами (отмечено сплошной линией) и имеющую одну зону входа/выхода. Обычно используется при посещении квестовых боевых строений или особых боевых локаций. Одновременно зайти на это боевое поле могут не более двух существ. Обычно это могут быть только сапы и существа со способностью Access to indoor locations!

Информация об условиях сражения в боевой локации дается в описании этой локации (в Рандомайзере или в Книге Региона).

Информацию о существах и их способностях можно найти в Реестре Существ.



Пример виртуального боевого поля Isolated 12×8

Зона побега. Совершить попытку побега возможно с любой клетки, соприкасающейся с зоной входа/выхода (C-1, D-1, E-1 или F-1).

Зона расстановки (координаты выделены темным цветом).

Для левой стороны: D-1, E-1.

Для правой стороны: квадрат 6×6, образуемый клетками B-7, B-12, G-12, G-7.

§10.3 ПОРЯДОК ХОДОВ

После выбора боевого поля следует процедура расчета порядка ходов. На порядок ходов указывают номера фишек. Порядок ходов зависит от значений Dexterity существ, оказавшихся на боевом поле. Существо с наивысшим показателем Dexterity ходит первым и получает фишку с номером 1. Следующее существо по величине Dexterity получает фишку с номером 2, и т.д. Завершает круг ходов существо с самым низким значением Dexterity, и потому оно получает фишку с последним порядковым номером. Обратите внимание, что ***при определении порядка хода всадника следует брать в расчет именно его Dexterity***, а не Dexterity верхового животного.

Нередка ситуация, когда на боевом поле оказывается несколько существ с одинаковым значением Dexterity. В таком случае применяются следующие правила:

- если существа с одинаковым значением Dexterity и из разных отрядов претендуют на фишку с номером 1, право первого хода определяется случайным образом — первой будет ходить та сторона, которая выкинет большую сумму на 3d6;
- если существа с одинаковым значением Dexterity есть в обоих отрядах, то порядок ходов этих существ должен быть составлен так, чтобы ходы отрядов чередовались (существо из одного отряда, существо из другого отряда, существо из одного отряда, существо из другого отряда…); при этом распределение такой очередности начинается с существа вражеского отряда по отношению к предыдущей фишке;
- если существа с одинаковым значением Dexterity являются союзниками, то порядок их ходов выбирается данной стороной по собственному усмотрению.

Пример: на поле боя встретились два отряда аданов.

Отряд Игрока	Отряд Мастера
• Arbalester / Арбалетчик (Dex = 30) • Swordsman / Мечник (Dex = 15) • Герой (Dex = 14), сражающийся верхом на коне (Dex = 130) • Knight / Рыцарь (Dex = 12)	• Archer / Лучник (Dex = 30) • Swordsman / Мечник (Dex = 15) • Warrior / Воитель (Dex = 13) • Great warrior / Великий воитель (Dex = 13) • Soldier / Солдат (Dex = 12) • Soldier / Солдат (Dex = 12)

Самым быстрым существом на поле является конь (Dex = 130), но поскольку он управляется всадником, Ловкость коня не учитывается при расчете порядка ходов. Таким образом, на первую фишку претендуют арбалетчик из отряда Игрока и лучник из отряда Мастера (Dex = 30), поэтому право первого хода определяется бросками 3d6. С первой попытки выиграть спор у кого-либо не получается, так как на кубиках выпадают равные суммы. Но со второй попытки право начать бой выигрывает Мастер Игры, поэтому первый ход достается лучнику. Арбалетчик ходит вторым.

Фишка 1 = Archer (отряд Мастера)

Фишка 2 = Arbalester (отряд Игрока)

Следующей по величине Ловкостью обладают мечник из отряда Игрока и мечник из отряда Мастера (Dex = 15). По правилам VTNL сортировка существ с одинаковой Ловкостью начинается с существа вражеского отряда по отношению к предыдущей фишке. Вторая фишка относится к отряду Игрока, и потому третья фишка в данной ситуации достается мечнику из отряда Мастера, а мечник из отряда Игрока ходит четвертым.

Фишка 3 = Swordsman (отряд Мастера)

Фишка 4 = Swordsman (отряд Игрока)

Следующей по величине Ловкостью обладает герой (Dex = 14). Ему достается фишка с номером 5.

Фишка 5 = герой на коне (отряд Игрока)

Далее следуют воитель и великий воитель (Dex = 13). Они являются союзниками, и потому порядок их хода определяет Мастер Игры по собственному усмотрению.

Фишка 6 = Great warrior (отряд Мастера)

Фишка 7 = Warrior (отряд Мастера)

Остаются три существа с одинаковой Ловкостью. Это — рыцарь из отряда Игрока и два одинаковых солдата из отряда Мастера (Dex = 12). Предыдущая фишка относится к отряду Мастера, и потому восьмая фишка достается рыцарю из отряда Игрока (исходя из правила чередования отрядов). Порядок хода двух оставшихся солдат из отряда Мастера не имеет значения, так как это — одинаковые существа.

Фишка 8 = Knight (отряд Игрока)

Фишка 9 = Soldier (отряд Мастера)

Фишка 10 = Soldier (отряд Мастера)

§10.4 ПРОТОКОЛ БОЯ И БЭТЛ-ЛИСТ

В Боевом Режиме постоянно происходят различные изменения: существа теряют хитпоинты, кто-то погибает, кто-то сбегает, лучники тратят стрелы, герои наносят урон (который впоследствии переводится в очки опыта) и т.д. Все эти изменения необходимо где-то отмечать. При использовании программы VTNL Battleboard участникам не нужно заботиться о ведении протокола боя, так как программа самостоятельно делает необходимые расчеты.

Если данные о бое записываются вручную, то при несложном сражении с участием однотипных существ протокол можно вести прямо в мастер-логе. При сражении с участием большого количества разнообразных существ рекомендуется использовать специальную карточку — ***Бэтл-лист***. Рассмотрим пункты этой карточки.

В пункте «Игра» записывается идентификационное имя игры. В пункте «Дата» отмечается число, месяц и год проведения боя (по игровому времени). В пустой строке, расположенной ниже, дается краткое описание боевой ситуации (к примеру, «Куталион в логове

БЭТЛ-ЛИСТ

V.T.O.L
via the new legends

ИГРА:				ДАТА:			
№				№			
L / R	Bp:			L / R	Bp:		
Rng:	Spd:	AC:	Mres:	Rng:	Spd:	AC:	Mres:
-dmg:				-dmg:			
HP:				HP:			
№				№			
L / R	Bp:			L / R	Bp:		
Rng:	Spd:	AC:	Mres:	Rng:	Spd:	AC:	Mres:
-dmg:				-dmg:			
HP:				HP:			
№				№			
L / R	Bp:			L / R	Bp:		
Rng:	Spd:	AC:	Mres:	Rng:	Spd:	AC:	Mres:
-dmg:				-dmg:			
HP:				HP:			
№				№			
L / R	Bp:			L / R	Bp:		
Rng:	Spd:	AC:	Mres:	Rng:	Spd:	AC:	Mres:
-dmg:				-dmg:			
HP:				HP:			
№				№			
L / R	Bp:			L / R	Bp:		
Rng:	Spd:	AC:	Mres:	Rng:	Spd:	AC:	Mres:
-dmg:				-dmg:			
HP:				HP:			

василисков», «Гномы против виверн», «Патруль аданов против орков»). Под строкой описания находятся десять секций для записи данных о сражающихся существах. Одна такая секция предназначена для одного существа. Участники боя располагаются в секциях соответственно своим порядковым номерам (существо №1, существо №2, существо №3 и т.д.) На строке с символом «№» записывается номер фишки и название существа, в ячейке с буквами «L / R» с помощью обводки нужной буквы отмечается принадлежность существа к левому отряду (L), либо к правому отряду (R). Далее следуют ячейки для записи бонус-поинтов, рейнджа, скорости, класса брони и магического сопротивления. Следующие три строки выделены для информации об уроне существа, а также количестве его стрел или магических зарядов. Последние четыре строчки предназначены для текущего значения хит-поинтов (при получении урона предыдущее значение зачеркивается, а рядом пишется новое значение).

Если в бою участвует герой, получающий опыт, крайне важно записывать сколько хит-поинтов он отнял у того или иного существа, так как по завершении сражения от этого будет зависеть количество опыта, заработанного героем. Сведения об отнятых хит-поинтах рекомендуется записывать на боковых полях рядом с секцией героя в следующем формате:

кол-во отнятых хитов (номер существа)

Пример: «94 (5), 70 (2), 144 (7)» — такая запись будет означать, что герой отнял 94 хит-поинта у существа №5, 70 хит-поинтов у существа №2 и 144 хит-поинта у существа №7. Исходя из этих данных, после боя будет определено количество опыта, заработанного героем.

§10.5 РАССТАНОВКА ФИШЕК

После распределения ходов следует процедура расстановки фишек на начальные позиции. На противоположных краях боевого поля есть две *зоны расстановки* — левая для левого отряда, правая для правого отряда. Существа могут начать сражение только с этих клеток! При этом персонаж (+союзники) всегда начинает бой в левой зоне расстановки, а его противники — в правой. Разные боевые поля отличаются между собой зонами расстановки (см. разделы с описанием боевых полей).

Существует три принципа расположения существ в зоне расстановки (***ЗР***):

- ***в первом ряду*** — существо располагается в первом ряду в любой свободной клетке (в пределах ЗР);
- ***в случайном ряду*** — существо с помощью броска 1d6 определяет ряд в своей зоне расстановки (1 = крайний ряд) и располагается в этом ряду в любой свободной клетке (в пределах ЗР); если все места в выпавшем ряду заняты, то существо располагается в любом соседнем ряду, входящем в зону расстановки;
- ***не далее случайного ряда*** — существо с помощью броска 1d6 определяет максимально доступный ряд в своей зоне расстановки (1 = крайний ряд) и располагается в любой свободной клетке любого ряда (в пределах ЗР), но не далее выпавшего ряда.

При определении случайного или максимального ряда броски за существ левой стороны совершает Игрок/Игроки, а броски за существ правой стороны совершает Мастер Игры.

Принцип расстановки существ зависит от вида боевого поля и некоторых условий.

Расстановка на открытой местности. Если при сражении на боевом поле Open 27×18 никто из сторон не совершал попытку побега до боя, применяется следующий порядок расстановки:

1. левая сторона выставляет каждое существо *не далее случайного ряда*;
2. правая сторона выставляет каждое существо *не далее случайного ряда*.

Если при сражении на боевом поле Open 27×18 одна из сторон совершила неудачную попытку побега до боя, применяется следующий порядок расстановки:

1. не сумевшая убежать сторона выставляет каждое существо *в случайном ряду*;
2. преследующая сторона выставляет каждое существо *не далее случайного ряда*.

Расстановка при сражении в открытой боевой локации. При сражении на боевом поле Isolated 27×18 применяется следующий порядок расстановки:

1. левая сторона выставляет каждое существо *не далее случайного ряда*;
2. правая сторона выставляет каждое существо *в случайном ряду*.

Расстановка при сражении в закрытой боевой локации или в строении. При сражении на боевом поле Isolated 21×14 или Isolated 12×8 применяется следующий порядок расстановки:

1. левая сторона выставляет существ *в первом ряду*;
2. правая сторона выставляет каждое существо *в случайном ряду*.

Пример: на отряд Игрока, состоящий из четырех аданов, напал отряд Мастера, состоящий из шести аданов. Попытку побега до боя отряд Игрока провалил, и игра перешла в Боевой Режим. Распределение фишек (см. пример в §10.3) дало следующий порядок ходов:

Отряд Игрока	Отряд Мастера
2. Arbalester / Арбалетчик 4. Swordsman / Мечник 5. Герой на коне 8. Knight / Рыцарь	1. Archer / Лучник 3. Swordsman / Мечник 6. Great warrior / Великий воитель 7. Warrior / Воитель 9. Soldier / Солдат 10. Soldier / Солдат

Дело происходит на открытой местности (боевое поле Open 27×18), и поскольку отряд Игрока совершил неудачную попытку побега до боя, применяется следующий порядок расстановки:

1. сторона Игрока выставляет каждое существо *в случайном ряду*;
2. сторона Мастера выставляет каждое существо *не далее случайного ряда*.

Игрок совершает четыре последовательных броска 1d6 и получает следующие значения: 2, 5, 3, 3. Значит, арбалетчик должен встать во второй ряд, мечник в пятый ряд, а герой и рыцарь в третий ряд. Игрок располагает существ следующим образом:

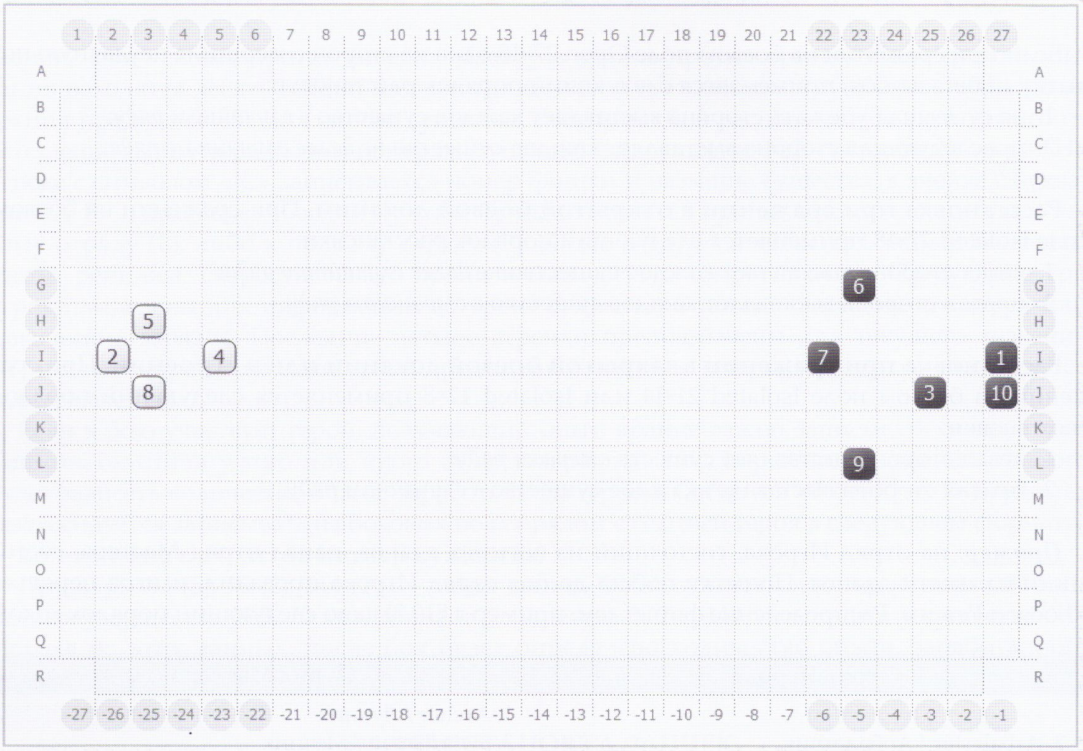
№2 (арбалетчик) в I-2, №4 (мечник) в I-5, №5 (герой на коне) в H-3, №8 (рыцарь) в J-3.

Затем своих существ расставляет Мастер Игры. Он совершает шесть бросков 1d6 и получает следующие значения: 6, 3, 5, 6, 5, 1. Это значит, что лучник и воитель могут встать на любых клетках зоны расстановки, мечник может встать не далее третьего ряда, великий воитель и солдат (фишка 9) — не далее пятого ряда, а последний солдат (фишка 10) вынужден расположиться в первом ряду. Для правой зоны расстановки ряды считаются в обратном порядке, начиная от крайнего. Поэтому на данном боевом поле первый ряд *для правой стороны* — это ряд 27, а шестой ряд — это ряд 22 (при игре за правый отряд удобно использовать реверсивную шкалу, расположенную под боевым полем). В итоге Мастер располагает существ следующим образом:

№1 (лучник) в I-27*, №3 (мечник) в J-25, №6 (великий воитель) в G-23,
№7 (воитель) в I-22, №9 (солдат) в L-23, №10 (солдат) в J-27.

---

* Лучник не встает вперед, так как его показатель Rng позволяет достреливать до любой клетки боевого поля даже с крайнего ряда.



Пример расстановки на боевом поле Open 27×18

§10.6 ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ПОШАГОВОГО РЕЖИМА

Оглашение намерений сторон, выбор боевого поля, определение порядка ходов и расстановка фишек — все это лишь подготовительные процедуры. Непосредственно сражение начинается вместе с ходом первого существа.

Сражения в VTNL проходят в пошаговом режиме. Существа действуют поочередно в соответствии с порядковыми номерами своих фишек. Если какое-то существо выбывает из сражения (погибает или сбегает), его фишка убирается с поля, но порядковые номера у следующих существ не меняются. В течение всего сражения порядковый номер остается приписан только к одному конкретному ***юниту*** (боевой единице). Если существо выбывает, то его номер остается недоступным и не может быть присвоен кому-то еще! После хода существа с самым последним номером начинается новый ***круг ходов***. Когда все существа одного отряда выбывают с поля боя (погибают или сбегают), сражение заканчивается.

Во время своего хода существо может выполнить какое-то определенное действие, после чего его ход завершится. При этом одни действия совершаются без каких-либо проверок, а другие действия оказываются успешными только при прохождении проверки. В проверках успешности участвует не только действующее существо, но и его противник, совершающий противодействие (отражение атаки или заклинания, попытку погони и пр.). В зависимости от ситуации некоторые действия могут быть недоступны существу. К примеру, лучник не сможет совершить дистанционную атаку по цели, стоящей за пределами его рейнджа.

Рассмотрим подробно виды действий, совершаемых во время хода существа.

§10.7 ДЕЙСТВИЯ БЕЗ ПРОВЕРКИ УСПЕШНОСТИ

К действиям, не требующим прохождения проверки на успешность, относятся:

- пропуск хода;
- перемещение на другую клетку;
- смена оружия: стреляющее <==> двуручное;
- применение алча (кроме огненных смесей);

- призыв существа (summon);
- отзыв существа (dismiss);
- спешивание (dismount).

Пропуск хода. Существо может не совершать никаких действий и просто пропустить свой ход.

Перемещение на другую клетку. Существо может переместиться на любую *свободную* клетку боевого поля в любом направлении, но не далее, чем позволяет его показатель Speed. По завершении перемещения ход переходит к следующему.

Информацию о показателе Speed можно найти в главе 4, а также в Реестре Характеристик и Параметров.

Смена оружия: стреляющее <==> двуручное. Смена стреляющего оружия на *двуручное* оружие ближнего боя (и наоборот) занимает целый ход. Персонаж может снять этот штраф, если изучит соответствующее умение: Blade master 12 (при использовании клинкового двуручного), Hacking weapon master 12 (при использовании рубящего), Polearm master 12 (при использовании древкового) или Wood weapon master 12 (при использовании деревянного оружия). Персонаж, неспособный менять оружие без затраты хода, должен уточнять с каким именно оружием он начинает бой. Если персонаж вступил в сражение без уточнений, то «по умолчанию» он использует стреляющее оружие.

Информацию об оружии можно найти в Реестре Оружия.

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений.

Применение алча (кроме огненных смесей). Сап, обладающий поясными карманами, может потратить ход на применение хранящейся там алхимической жидкости (например, восстанавливающей хит-поинты или снимающей поинты негативного состояния). После применения алча ход переходит к следующему. К данному действию не относится применение огненных смесей, так как метание этих алчей требует проверки успешности!

Информацию об алхимических жидкостях можно найти в Реестре Алхимических Жидкостей.

Призыв существа (summon). Сап, имеющий в кармане исправную *древнюю бутылку* или *статуэтку*, либо существо, обладающее способностью Summon, может призывать волшебного союзника (джинна, беса, банши и др.). Призыв существа полностью занимает ход. Призванному существу присваивается ***последний и ранее не использовавшийся*** (в течение этого боя) порядковый номер. Нельзя присвоить существу номер, который принадлежал выбывшему участнику боя! Фишка призванного существа выставляется на любую соседнюю *свободную* клетку. Если все соседние клетки заняты, то существо призвать нельзя.

Информацию о древней бутылке и статуэтках можно найти в Реестре Предметов.

Информацию о существах и их способностях можно найти в Реестре Существ.

Пример: Изначально в бой вступило 4 существа. В процессе сражения был призван бес, который получил фишку №5. Через несколько ходов существа №4 и №5 выбыли из боя. Затем один из сражающихся решает призвать джинна. На данный момент последним в списке ходов стоит существо №3, но поскольку номера 4 и 5 уже использовались в течение этого боя, то призываемый джинн получает фишку №6.

Отзыв существа (dismiss). Сап, применивший *древнюю бутылку* или *статуэтку*, может отозвать своего волшебного союзника. При этом вновь призвать этого союзника в течение этого боя уже не получится! Отзыв существа полностью занимает ход. Фишка отозванного союзника убирается с поля боя. В течение этого сражения номер выбывшего существа остается недоступным и не может быть присвоен кому-то еще.

Спешивание (dismount). Сап, вступивший в бой верхом на животном, может спешиться. При этом вновь оседлать животное в течение этого боя уже не получится! Спешивание полностью занимает ход. Спешившийся сап остается с тем же номером и на той же клетке. Животному без всадника присваивается ***последний и ранее не использовавшийся*** (в течение этого боя) порядковый номер. Нельзя присвоить существу номер, который принадлежал выбывшему участнику боя! Фишка животного выставляется на любую соседнюю *свободную* клетку. Если все соседние клетки заняты, то всадник спешиться не сможет.

Информацию о животных можно найти в Реестре Существ.

§10.8 ДЕЙСТВИЯ С ПРОВЕРКОЙ УСПЕШНОСТИ

Действия, которым оказывается противодействие, требуют прохождения проверки на успешность с помощью бросков кубиков. К таким действиям относятся:

- атака в ближнем бою;
- дистанционная атака;
- вызов заклинания;
- метание огненной смеси;
- побег с поля боя.

Вне зависимости от успешности, выполнение любого из перечисленных действий заканчивает ход существа (за исключением тех случаев, когда существо способно совершать *несколько атак* за ход).

Проверка на успешность действия/контрдействия в Боевом Режиме совершается с помощью встречного броска 2d6, либо встречного броска 3d6 (только при проверке успешности побега/погони). При наличии бонус-поинтов после основного броска может потребоваться дополнительный бросок 1d6.

Информацию о системе бонус-поинтов можно найти в главе 4, а также в Реестре Характеристик и Параметров.

В проверке успешности участвует не только действующее существо, но и его противник, совершающий контрдействие. Сначала число попытки определяет действующее существо, затем число попытки определяет противодействующее существо, после чего полученные числа сравниваются: большее число укажет либо на успех первого, либо на успех второго. ***Равенство всегда работает в пользу первого*** (действующего существа).

Иногда проверка успешности действия/контрдействия может состоять только из первого броска, либо вообще разыграться без бросков:

- бросок противодействия не совершается, если число действия настолько высокое, что уже никак не может быть побито;
- противодействующее существо может не совершать свой бросок, устно признав успех действующего существа;
- противодействующее существо может сразу признать успех действующего существа, и тогда броски проверки не совершаются вообще.

Обратите внимание, если дело касается проведения атаки с потенциальным нанесением *критического урона*, то участники проверки обязаны совершить броски атаки/отражения атаки (см. раздел «Нанесение урона»)!

§10.8.1 Атака в ближнем бою

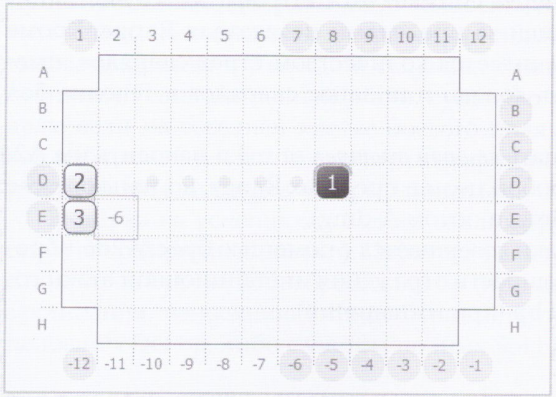
Каждое существо способно наносить урон в ближнем бою. Атака в ближнем бою может быть проведена только по соседней клетке. Если существо использует древковое оружие (P-dmg), оно способно атаковать врагов, стоящих не только на соседних клетках, но и через клетку.

Атака в ближнем бою совместима с предварительным перемещением по полю. Перед атакой существо может переместиться на любую *свободную* клетку боевого поля в любом направлении, но не далее, чем позволяет его показатель Speed минус одна клетка, так как ***атака в ближнем бою считается за сделанный шаг****. Нельзя пройти максимальное расстояние, а потом нанести удар! Конечно, атаку можно провести сразу с места без предварительного перемещения. ***Перемещение после попытки атаки невозможно!*** Таким образом существо во время своего хода может либо сразу попытаться нанести урон в ближнем бою (если враг стоит рядом), либо сначала встать на выбранную клетку рядом с врагом, а потом попытаться нанести урон в ближнем бою.

Проверка на успешность ближней атаки совершается с помощью броска 2d6 + броска Att bp (при их наличии). Проверка на успешность отражения ближней атаки совершается с помощью броска 2d6 + броска Def bp (при их наличии). Исключением является атака I-dmg, которая также относится к ближнему бою, но совершается с учетом Wiz bp. Отражение атаки I-dmg совершается с учетом Spi bp.

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона.

Информацию о дополнительных атаках можно найти в Реестре Умений в разделе «Боевые умения», а также в Реестре Существ в разделе «Особые способности существ».

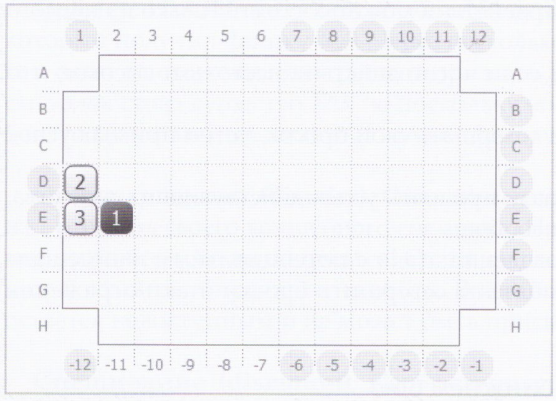


Пример:

Великий воитель (фишка №1): Spd = 7, Att bp = +3. Обладает умением Blade master 24, благодаря которому вооружен двумя мечами и способен совершать два удара за ход (B-dmg и BL-dmg). Удары можно наносить по любым соседним клеткам и в любой последовательности.

Настает время его хода. Великий воитель проходит шесть клеток, и у него остается еще один шаг, необходимый для совершения ближней атаки.

* Некоторые существа обладают способностью совершать несколько атак за ход (например, сап с двумя мечами или гидра с несколькими головами). Каждая такая атака требует отдельной проверки попадания, но лишь первый удар считается за сделанный шаг (т. е. существу не нужно иметь «шаг в запасе» для совершения дополнительной атаки).



Сперва он решает нанести удар левой рукой по существу №3. BL-dmg совершается с учетом атакующих бонус-поинтов –3. Вычитаем 3 из значения Att bp. Получаем 0. Это значит, что при нанесении BL-dmg великий воитель не имеет бонус-поинтов. С помощью броска 2d6, великий воитель определяет число атаки. Выпадает 10. Существо №3 пытается отразить этот удар, совершает бросок 2d6 и получает первоначальное число защиты = 9. Существо №3 имеет один защитный бонус-поинт, поэтому итоговое число защиты = 10. Равенство работает в пользу атакующего — удар великого воителя проходит и отнимает у существа №3 некоторое количество хит-поинтов. Ход на этом не заканчивается, так как воитель может нанести еще и B-dmg. Он размахивается правой рукой, пытаясь поразить существо №2. Бросок 2d6 дает первоначальное число атаки = 7. Поскольку при нанесении B-dmg великий воитель имеет 3 атакующих бонус-поинта, совершается дополнительный бросок 1d6. Выпадает 4, т. е. к первоначальному числу атаки прибавляются все 3 бонус-поинта. Итоговое число атаки = 10. Существо №2 совершает бросок 2d6 на отражение и выбрасывает сумму = 11. Атака B-dmg парируется, и ход воителя завершается.

§10.8.2 Дистанционная атака

Существо, использующее стреляющее оружие (A-dmg, A2-dmg), либо обладающее способностью Gigantic crossbow (A-dmg) или Throwing stone (R-dmg), может проводить дистанционные атаки.

Информацию о существах и их способностях можно найти в Реестре Существ.

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона.

В отличие от атаки в ближнем бою, ***дистанционная атака несовместима с передвижением***. Существо должно выбрать: либо стрелять, либо перемещаться. ***Дистанционная атака не может быть проведена существом, если на соседней клетке боевого поля находится противник*** (умение Archery master 24 снимает этот штраф). Также дистанционную атаку нельзя провести по цели, стоящей за пределами показателя Range. Кроме того, количество дистанционных атак ограничивается количеством стрел/снарядов, имеющихся у существа в начале боя. Пополнить колчан или запас снарядов в течение боя невозможно!

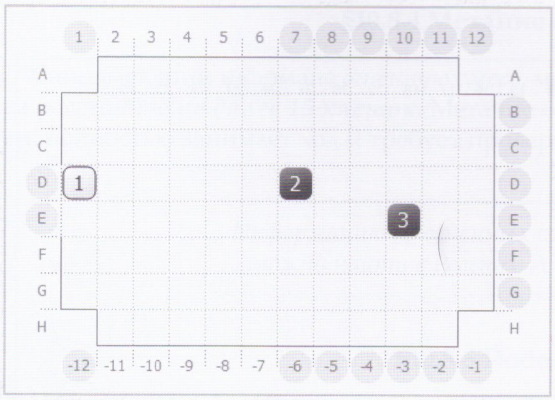
Умение Archery master 24 позволяет совершать *второй выстрел за ход* и наносить им A2-dmg. Выстрел A2-dmg можно совершить по любой цели в пределах Range, но только после выстрела A-dmg (нельзя нанести сначала A2-dmg, а потом A-dmg).

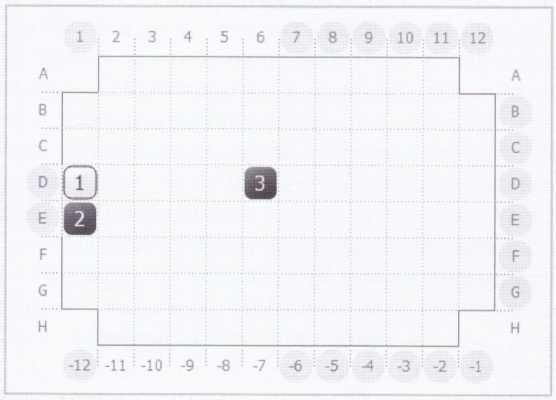
Проверка на успешность дистанционной атаки совершается с помощью броска 2d6 + броска Arc bp (при их наличии). Проверка на успешность отражения дистанционной атаки совершается с помощью броска 2d6 + броска Def bp (при их наличии).

Пример:

Арбалетчик (фишка №1): Spd = 9, Arc bp = +3, Rng = 25. Использует стреляющее оружие и может проводить дистанционные атаки (A-dmg) по любой цели в пределах 25 клеток.

Настает время его хода. Перед арбалетчиком стоит выбор: либо переместиться на другую клетку, либо совершить выстрел. Он принимает решение выстрелить





в ближайшего врага (фишка №2). Первоначальный бросок 2d6 = 11, а бросок стрелковых бонус-поинтов = 2. Итоговое число выстрела = 13. У существа №2 есть один защитный бонус-поинт, но даже при первоначальном числе 12 это ему не поможет, поскольку равенство работает в пользу атакующего. Существо №2 не совершает бросок отражения атаки и получает стрелу в колено, которая отнимает у него некоторое количество хит-поинтов. Ход арбалетчика завершается.

Настает ход существа №2. Он подбирается к арбалетчику и пытается атаковать его в ближнем бою. Проверку выигрывает арбалетчик, и ему удается отразить атаку. Затем ходит существо №3. Оно перемещается вперед, но его скорость не позволяет ему подойти к арбалетчику вплотную. Ход возвращается к арбалетчику. Теперь он не может совершать дистанционные атаки, поскольку рядом с ним находится противник. Перед арбалетчиком встает новый выбор: переместиться на другую клетку или воспользоваться мечом и ввязаться в ближний бой.

§10.8.3 Вызов заклинания

В прото-версии VTNL сапам недоступно изучение и применение магии, но многие другие существа (не относящиеся к сапам) обладают способностями по вызову различных заклинаний.

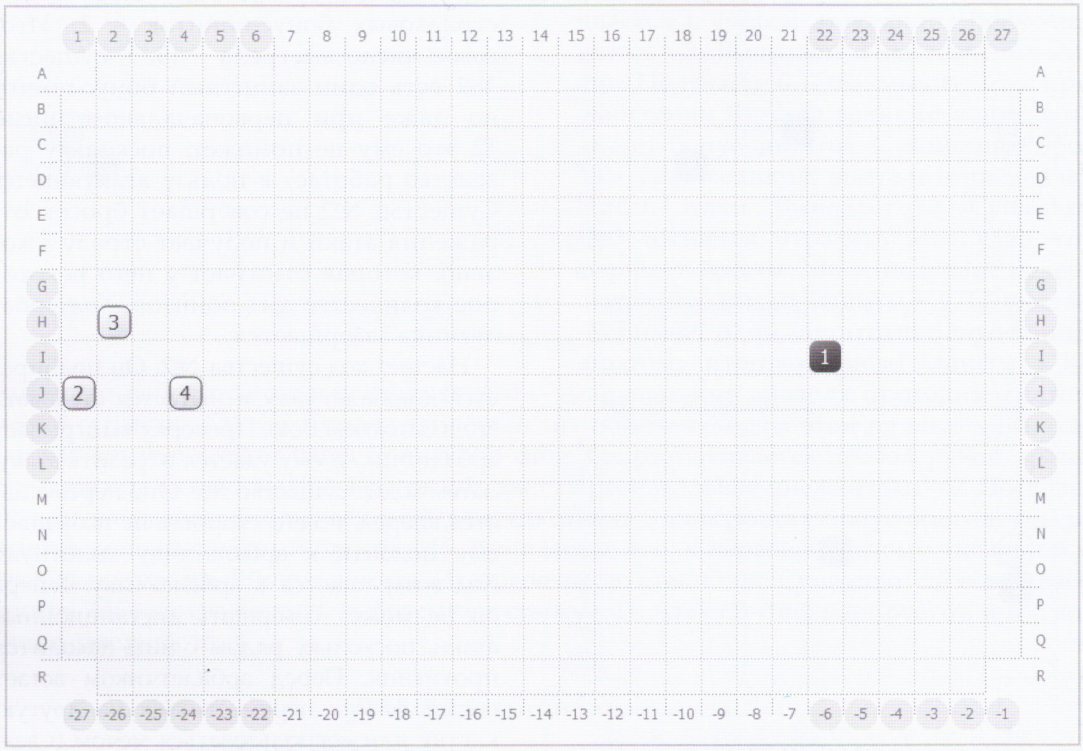
Информацию о колдовских способностях существ можно найти в Реестре Существ в разделе «Особые способности существ».

Также как и дистанционная атака, ***вызов заклинания несовместим с передвижением.*** Существо должно выбрать: либо колдовать, либо перемещаться. Заклинание нельзя направить в цель, находящуюся за пределами показателя Range. Кроме того, количество попыток вызова заклинания у каждого существа ограничено определенным количеством зарядов. В отличие от дистанционной атаки, существо может провести попытку вызова заклинания, даже если на соседней клетке боевого поля находится противник. Однако в этом случае колдующий получает по одному штраф-поинту к Wiz bp за каждого противника, стоящего рядом с ним (см. раздел «Штраф-поинты»)!

Проверка на успешность вызова заклинания совершается с помощью броска 2d6 + броска Wiz bp (при их наличии). Проверка на успешность отражения заклинания совершается с помощью броска 2d6 + броска Spi bp (при их наличии). Исключением являются огненные заклинания, наносящие F-dmg. Отражение таких заклинаний совершается либо с учетом половины Def bp, либо с учетом полных Spi bp (по выбору обороняющегося).

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона.

Пример:



Демон (фишка №1): Spd = 8, Wiz bp = +3, Rng = 20. Обладает способностью Fire blast и может поражать огненным взрывом зону 3×3 клетки (F-dmg) на расстоянии не далее 20 клеток. Максимальный радиус вызова заклинания рассчитывается *по дальней клетке* зоны поражения (относительно колдующего). Количество зарядов Fire blast (попыток вызова заклинания) = 2.

Начинается сражение. Демон ходит первым и может переместиться на другую клетку или попытаться вызвать заклинание Fire blast. При данной расстановке его заклинание достигает любого ряда, кроме первого (т. к. первый ряд выходит за границы Rng). Демон вызывает заклинание и направляет центр взрыва в клетку I-3, чтобы в зону поражения попало существо №3, стоящее в клетке H-2, и существо №4, стоящее в клетке J-4. Первоначальный бросок 2d6 = 6, а бросок колдовских бонус-поинтов = 6. Wiz bp демона = +3, поэтому итоговое число вызова заклинания = 9 (это число является общим для всех существ в зоне поражения). Заклинание отражается с учетом половины Def bp, либо полных Spi bp. Каждое существо, попадающее в зону поражения, совершает индивидуальный бросок отражения в порядке инициативы (нумерации фишек). Урон вычисляется для каждого пострадавшего индивидуально.

Первым заклинание пытается отразить существо №3. Его Def bp = +2, а Spi bp = +0. За счет половины Def bp он имеет +1 к отражению огненного заклинания. Существо совершает бросок 2d6. Выпадает 9, но благодаря бонус-поинту итоговое число отражения = 10. Взрыв не задевает существо №3 и не отнимает у него хит-поинтов.

Следом заклинание отражает существо №4. Его Def bp = +1, а Spi bp = +0. Получается, что он не имеет бонус-поинтов к отражению (т. к. 0,5 защитного бонус-поинта округляется к нулю). Существо совершает бросок 2d6. Выпадает 4. Огненный взрыв накрывает его и отнимает некоторое количество хит-поинтов. У демона остается один заряд Fire blast, и его ход завершается.

§10.8.4 Метание огненной смеси

Сап, имеющий в кармане *огненную смесь*, может метнуть ее в любую клетку боевого поля на расстояние ***не далее 15 клеток***. Метание огненной смеси несовместимо с передвижением, полностью занимает ход и требует проверки попадания.

Информацию об огненных смесях и проверке попадания можно найти в Реестре Алхимических Жидкостей.

§10.8.5 Побег с поля боя

Каждое боевое поле имеет определенную зону побега (см. разделы с описанием боевых полей). Чтобы сбежать во время сражения, существо должно встать на любую клетку зоны побега и «сделать шаг» за пределы боевого поля. В течение хода ***попытка побега совместима с предварительным перемещением по полю***, но при этом ***считается за сделанный шаг***. Нельзя пройти максимальное расстояние, а потом убежать с поля боя! Если существо проигрывает попытку побега, его ход завершается. Повторить попытку оно сможет на следующий ход (при условии, что не погибнет к тому времени). Если существо выигрывает попытку, его фишка убирается с поля. При этом порядковые номера у следующих существ не меняются, а номер сбежавшего существа остается недоступным до конца сражения и не может быть присвоен кому-то еще!

Проверка на успешность побега совершается с помощью броска 3d6 + броска Escape bp (при их наличии). Проверка на успешность погони совершается с помощью броска 3d6 + броска Pursuit bp (при их наличии).

Существо, убегающее с поля боя, совершает индивидуальный бросок и имеет *только собственные модификаторы* Escape bp (модификаторы союзников на него не распространяются!), а преследующая сторона совершает общий бросок и имеет *общие модификаторы* Pursuit bp. При побеге с поля боя персонаж автоматически подбирает сброшенный перед сражением рюкзак. Если персонаж до боя нес в руках какие-то предметы, при побеге он может подобрать и их, но за это он получит 1 штраф-поинт к побегу (независимо от того, одна или две вещи будет подобрано).

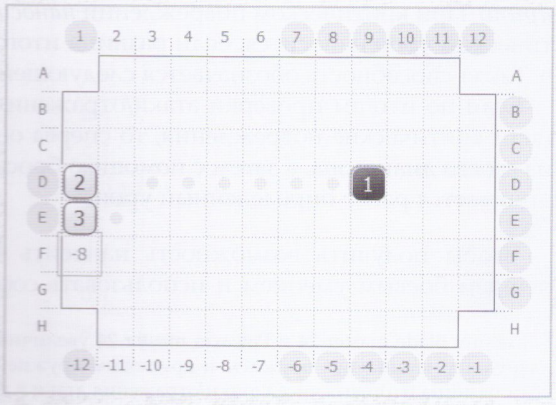
Информацию о расчете Escape bp и Pursuit bp можно найти в Реестре Характеристик и Параметров.

При побеге с поля боя персонаж сразу встречается с оставленными вне Боевого Режима животными. Все существа из отряда персонажа, сумевшие убежать с поля боя, встречаются друг с другом сразу по окончании боя, и могут продолжить свое путешествие вместе. Если сражение заканчивается бегством персонажа, он (+спутники) не переходит туда, куда направлялся, а остается в той клетке, по которой шел.

Пример:

Сражение происходит на боевом поле Isolated 12×8. Совершить попытку побега с этого поля возможно с любой клетки, соприкасающейся с зоной входа/выхода (C-1, D-1, E-1 или F-1).

Первым ходит копейщик (фишка №1). Его показатель Spd = 9. Он понимает, что не справится с двумя противниками и решает сразу сбежать с поля боя. Пройдя восемь клеток, он встает на клетку F-1, и на девятый шаг совершает попытку побега. Чтобы



определить наличие бонус-поинтов к побегу/погоне, сравним скорость копейщика со скоростью самого медленного из его врагов. Самой низкой скоростью обладает существо №3 с показателем Spd = 6. За 3 единицы разницы в свою пользу копейщик получает +1 Escape bp. Других модификаторов к Escape bp у него нет. Копейщик совершает бросок 3d6 и получает число 12. Прибавив один бонус-поинт, получаем итоговое число побега = 13. Враги копейщика не имеют бонус-поинтов к погоне. Представитель вражеского отряда совершает бросок 3d6, определяя число погони. Выпадает 10. Копейщику удается пробежать мимо противника и совершить побег. Бой на этом завершается.

§10.9 НАНЕСЕНИЕ УРОНА И КРИТИЧЕСКИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Когда существо выигрывает проверку успешности атаки или вызова атакующего заклинания, оно наносит урон. Показатель dmg у существ никогда не бывает строго фиксированным и имеет некоторый диапазон, поэтому после выигрыша проверки следует определение точного значения наносимого урона. Чаще всего диапазон урона составляет 11 единиц (например, 25—35) и определяется броском двух кубиков по простой формуле:

(2d6–2) + нижнее значение диапазона урона

Некоторые существа обладают более широким диапазоном урона (например, 40—70, 20—130, 30—190). В таких случаях в табличке существа под строкой с уроном приводится формула, по которой определяется наносимый урон.

Пример:

C-dmg: 170—200	
(1d3+16)×10+(2d6–2)	

Следует различать *наносимый* и *нанесенный* урон!

Наносимый урон — это точное значение урона с учетом всех влияющих на него модификаторов *перед* столкновением с AC или Mres, т. е. по сути — итоговая сила удара, выстрела или атакующего заклинания.

Нанесенный урон — это значение урона *после* столкновения с AC или Mres, т. е. по сути — количество хит-поинтов, отнятое у противника.

Пример: Полярный тролль обладает показателем C-dmg = 120—130. Это означает, что при результативной атаке он нанесет противнику от 120 до 130 единиц урона. Во время своего хода тролль приближается к персонажу и совершает успешную атаку в ближнем бою. Чтобы определить значение наносимого урона, представитель тролля (Мастер Игры) совершает бросок 2d6. Выпадает 9. Вычитаем 2 из 9 = 7. Прибавляем 7 к нижнему значению, т. е. к 120 = 127. Наносимый этой атакой урон равен 127, но это не значит, что персонаж потерял именно столько хит-поинтов, так как на C-dmg действует класс брони. AC персонажа = 268, поэтому наносимый урон сокращается на 26. 127 – 26 = 101. Тролль отнимает у персонажа 101 хит-поинт.

Некоторые существа обладают способностью наносить ***критические повреждения*** (сокр. ***крит***). При критическом повреждении *наносимый урон* увеличивается от 10% до 110%. Критический урон наносится, если разница итоговых чисел атаки/отражения атаки = не менее 6. Такая способность обозначается следующей меткой: ***crit+6***.

Если по итогам проверки атаки/отражения атаки выясняется, что существо наносит по цели критические повреждения, то сперва оно определяет точное значение урона, исходя из своего диапазона, а затем с помощью броска (2d6–1)×10 узнает на сколько процентов увеличивается ранее определенный урон.

Чтобы получить возможность наносить криты, персонаж должен обладать определенным боевым умением и использовать соответствующий ему тип оружия*. Также спо-

* Умения Blade master 24 и Polearm master 24 увеличивают вероятность нанесения критического повреждения двуручным клинковым оружием и древковым оружием соответственно: критическое повреждение наносится, если разница итоговых чисел атаки/отражения атаки = не менее 4 (вместо обычных шести). Эта способность обозначается следующей меткой: ***crit+4***.

собность наносить критические повреждения дается при использовании оружия с арт-свойством «ассасинов» (of assassins).

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений.

Информацию об артефактовых свойствах можно найти в Реестре Артефактовых Свойств.

Пример: Адан воитель: Att bp = +3, BT-dmg = 78—88 ***crit+6***. Во время своего хода воитель приближается к противнику и совершает попытку атаки. Первоначальный бросок 2d6 = 9, а бросок атакующих бонус-поинтов = 5. Итоговое число атаки = 12. Противник не имеет защитных бонус-поинтов, поэтому удар в любом случае достигнет цели. Если бы воитель не обладал способностью crit+6, то совершать бросок отражения атаки не имело бы смысла. Но поскольку сейчас дело касается потенциального нанесения критических повреждений, отражающий атаку проводит бросок 2d6. Выпадает 6. Разница между итоговыми числами атаки/отражения атаки = 6, поэтому воителю удается нанести критические повреждения. Теперь необходимо определить базовую величину урона. На 2d6 выпадает 10. 10 – 2 + 78 = 86. Критические повреждения увеличивают это значение на ((2d6–1)×10)%. Воитель совершает бросок двух кубиков. Выпадает 5. Это значит, что базовый урон увеличивается на 40%. 86 + 40% = 120,4 = 120. Благодаря критическим повреждениям значение *наносимого урона* стало равно 120. Класс брони противника = 100, поэтому наносимый урон уменьшается на 10. В результате *нанесенный урон* = 110.

§10.10 ПОЗИЦИОННЫЕ ШТРАФ-ПОИНТЫ

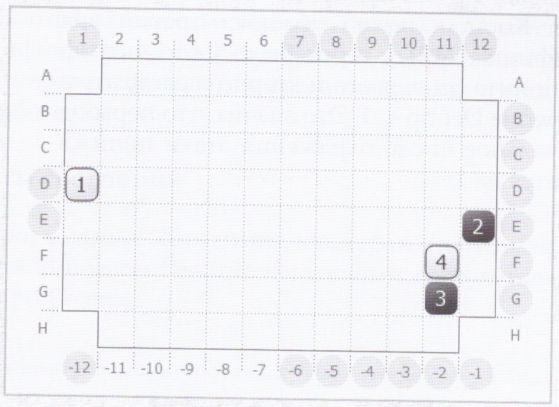
В Боевом Режиме при определенных позициях фишек существо может попасть под действие ***штраф-поинтов***. Штраф-поинты влияют на некоторые виды бонус-поинтов и *временно* понижают их текущее значение. Существует три вида штраф-поинтов:

- стрелковый штраф-поинт — понижает значение Arc bp;
- защитные штраф-поинты — понижают значение Def bp;
- колдовские штраф-поинты — понижают значение Wiz bp.

Один штраф-поинт понижает текущее значение соответствующих бонус-поинтов на 1.

§10.10.1 Стрелковый штраф-поинт

Если *перед* целью стоит какое-то существо (хоть враг, хоть союзник), то при совершении дистанционной атаки по этой цели (A-dmg, A2-dmg или R-dmg) дается один стрелковый штраф-поинт. Считается, что существо стоит перед целью, если оно расположено на соседней относительно цели клетке, и при этом находится на один шаг ближе к совершающему дистанционную атаку. Если перед целью стоят несколько существ, то количество штраф-поинтов не возрастает. В таком случае совершающий дистанционную атаку все равно получит только один стрелковый штраф-поинт.



Пример:

Арбалетчик (фишка №1): Arc bp = +3, Rng = 25. Использует стреляющее оружие и может проводить дистанционные атаки (A-dmg) по любой цели в пределах 25 клеток.

Настает время его хода. На боевом поле присутствуют 2 вражеских существа (фишка №2 и фишка №3), а также союзник (фишка №4). При выстреле по существу №2

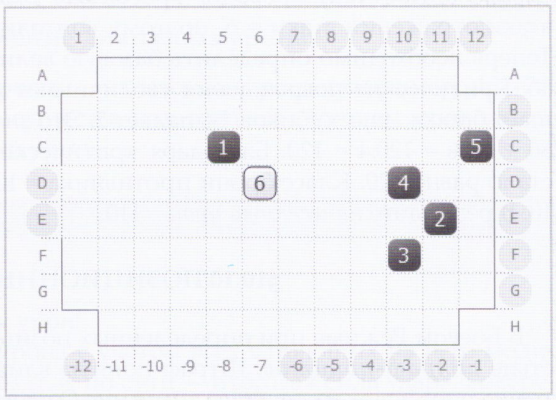
арбалетчик получит стрелковый штраф-поинт (т. е. будет иметь не +3 Arc bp, а +2 Arc bp), так как рядом с этой целью стоит существо №4, и оно на один шаг ближе к арбалетчику. А вот при выстреле в существо №3 арбалетчик не получит штрафа, так как и до цели, и до стоящего рядом с ней союзника равное количество шагов.

§10.10.2 Защитные штраф-поинты

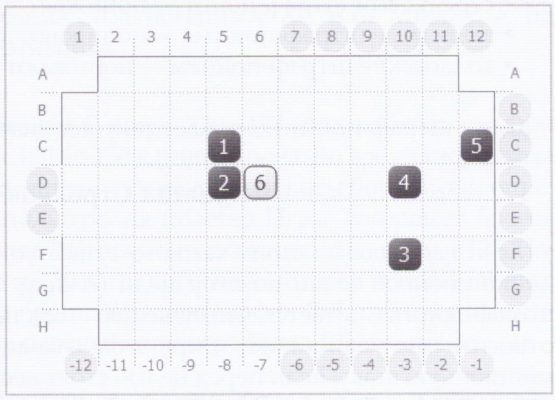
При отражении атаки *в ближнем бою* существо получает по одному защитному штраф-поинту за каждого врага, стоящего на соседней клетке, за исключением врага, который его атакует в данный момент. ***При отражении дистанционной атаки, а также при отражении I-dmg защитные штраф-поинты не действуют!*** Существо категории «исполины» (обладающее фишкой 2×2 клетки) получает один защитный штраф-поинт за каждых *двух* врагов, стоящих на соседних клетках, за исключением врага, который его атакует в данный момент.

Пример:

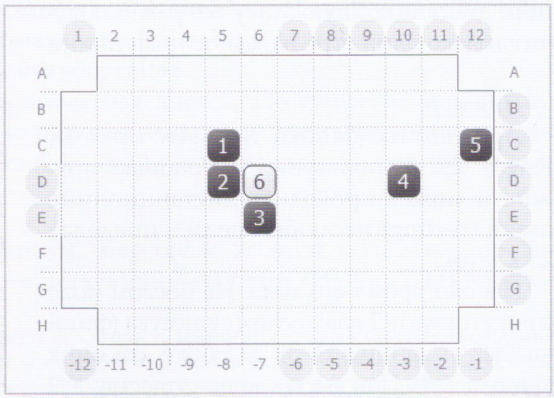
Герой (фишка №6): Def bp = +1. Когда к герою подошел первый враг (фишка №1) и попытался его атаковать, рядом с героем не находилось других врагов, и потому у него не было защитных штраф-поинтов. Def bp героя на тот момент = 1.

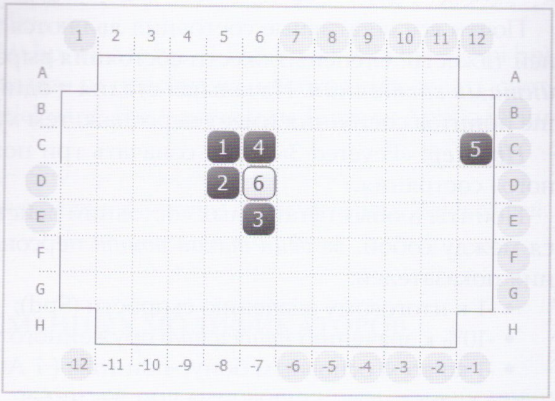


Когда к герою подошел второй враг (фишка №2) и атаковал его, у героя был один штраф-поинт за первого врага, стоящего рядом с ним. Def bp героя на тот момент = 0.



Когда к герою подошел третий враг (фишка №3), у героя было уже 2 штраф-поинта (за первого и второго врага), а значение Def bp = -1. Это значит, что первоначальное число отражения атаки понижается на 1.



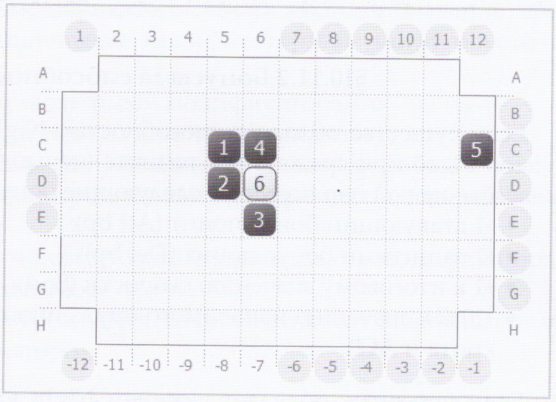


Четвертый враг (фишка №4) подходит к герою и собирается нанести ему урон. На данный момент герой имеет 3 защитных штраф-поинта, а потому значение его Def bp = -2. Четвертый враг совершает бросок атаки. На 2d6 выпадает 7. У этого врага есть +2 Att bp, поэтому Мастер Игры совершает дополнительный бросок 1d6. Выпадает 6. Итоговое число атаки = 9.

Игрок совершает бросок 2d6 на отражение атаки и получает первоначальное число защиты = 11. Из-за штраф-поинтов Def bp героя = -2, поэтому Игрок совершает дополнительный бросок 1d6. Выпадает 1. Из первоначального числа защиты вычитается 1. Итоговое число защиты = 10. Герою повезло, ему удалось уклониться от атаки четвертого врага и избежать получения урона.

Наступает ход существа №5. Это лучник, который посылает в героя стрелу с итоговым числом попадания = 8*. Защитные штраф-поинты не действуют при отражении дистанционных атак, поэтому в данной проверке значение Def bp героя = 1. Он совершает бросок 2d6, пытаясь отразить атаку. Выпадает 7. Благодаря защитному бонус-поинту итоговое число отражения = 8, но это его не помогает герою, так как равенство работает в пользу атакующего. Стрела попадает в цель и отнимает у героя некоторое количество хит-поинтов.

§10.10.3 Колдовские штраф-поинты



За каждого врага, стоящего на соседней клетке, существо получает по одному колдовскому штраф-поинту. Существо категории «исполины» (обладающее фишкой 2×2 клетки) получает один колдовской штраф-поинт за каждых *двух* врагов, стоящих на соседних клетках.

Пример:
Герой (фишка №6): Wiz bp = +3. Герой находится в окружении четырех врагов и имеет 4 колдовских штраф-поинта, поэтому в данной позиции значение его Wiz bp = -1.

§10.11 ВРЕМЕННЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

Помимо позиционных штраф-поинтов существуют и другие модификаторы, *временно* меняющие текущие показатели существа. К отрицательным модификаторам относятся ***поинты состояний***. К положительным модификаторам относятся бонусы за способность или умение ***Night vision***, а также эффекты от употребления некоторых алхимических жидкостей. Рассмотрим эти модификаторы подробнее.

§10.11.1 Поинты состояний

Различные состояния могут быть только у сапов! Животным, монстрам, полусапам и прочим тварям состояния не присваиваются. В Боевом Режиме негативным состояниям могут быть подвержены как персонажи, так и NPC-сапы.

---

* Обратите внимание, союзники лучника выбрали правильные позиции и не стоят перед его целью, поэтому лучник не получает стрелковый штраф-поинт.

Почти все негативные состояния являются *прогрессирующими* и имеют несколько степеней тяжести. Степень тяжести состояния выражается единицами, которые называются ***поинтами состояния***. Начальная стадия = один поинт состояния. Соответственно, чем больше поинтов состояния имеет персонаж, тем хуже он себя чувствует.

Пример: «Fevered 3» будет означать три поинта заболевания, т. е. третью степень «больного» состояния.

Поинты любых негативных состояний действуют на персонажа одинаково и суммируются между собой. За *один такой поинт* персонаж получает следующие *временные* сокращения показателей:

- -1 к итоговому значению скорости (Spd);
- -10% к значению *наносимого* оружейного урона и N-dmg (до крита и AC!);
- -1 ко всем основным бонус-поинтам (-1 Att bp, -1 Arc bp, -1 Def bp, -1 Wiz bp, -1 Spi bp).

Пример: текущее состояние персонажа = Tired 2, Fevered 1. Это означает, что персонаж имеет 3 поинта состояний (2+1), что в сумме дает следующий эффект: -3 к скорости, -30% к значению наносимого урона, -3 к бонус-поинтам.

Независимо от количества поинтов состояний и других отрицательных модификаторов, показатели персонажа не могут сократиться ниже определенного предела:

- предел сокращения скорости = 3;
- предел сокращения наносимого урона = 50%;
- предел сокращения бонус-поинтов одного вида = -6.

При изменении состояния сапа, необходимо делать соответствующие отметки в программе VTNL Battleboard, Бэтл-листе или Тетради Хронологии.

Информацию о состояниях можно найти в Реестре Состояний.

§10.11.2 Бонусы за способность или умение Night vision

Если существо обладает способностью Night vision (ночное зрение) или умением Night vision 18, то при сражении в темноте (ночью, в темных помещениях, при активированном *снадобье мрака*) оно получает следующие бонусы:

- +1 атакующий бонус-поинт (Att bp);
- +1 защитный бонус-поинт (Def bp);
- +1 к итоговому значению скорости (Spd);
- +10% к значению наносимого оружейного урона, а также N-dmg, C-dmg и CL-dmg (до крита и AC!).

Если персонаж обладает умением Night vision со значением развитости меньше 18, он получает только часть бонусов (зависит от степени развитости умения).

При сражении в темноте необходимо отметить активность режима Night vision в программе VTNL Battleboard, Бэтл-листе или Тетради Хронологии.

Информацию об умении Night vision можно найти в Реестре Умений.

Информацию о способности Night vision можно найти в Реестре Существ.

§10.11.3 Бонусы от выпитых алчей

Во время сражения персонаж может выпить алхимическую жидкость, повышающую *до конца боя* некоторые из его показателей. В прото-версии VTNL имеются следующие эффекты от употребления таких алчей:

- +1 бонус-поинт по выбору (Att bp, Arc bp, Def bp, Wiz bp или Spi bp);
- +10% к значению наносимого оружейного урона и N-dmg (до крита и AC!);

• +1 к итоговому значению скорости (+1 Spd);
• +1 ко всем основным бонус-поинтам (+1 Att bp, +1 Arc bp, +1 Def bp, +1 Wiz bp, +1 Spi bp)

При употреблении алча, изменяющего показатели персонажа, необходимо делать соответствующую отметку в программе VTNL Battleboard, Бэтл-листе или Тетради Хронологии.

Информацию об аллхимических жидкостях можно найти в Реестре Аллхимических Жидкостей.

§10.12 ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ВРЕМЕННЫХ МОДИФИКАТОРОВ

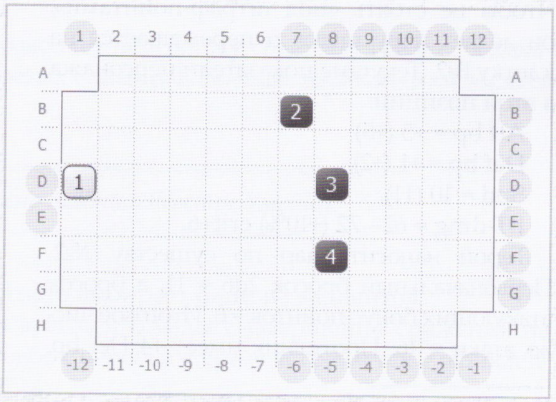
Иногда в Боевом Режиме существо может оказаться под одновременным воздействием бонусных и штрафных модификаторов. Например, вероятна ситуация, при которой персонаж с активным умением Night vision, повысивший свои показатели с помощью алча, окажется в негативном состоянии и в окружении врагов. Как рассчитать текущие значения его показателей в такой непростой ситуации?

Штраф-поинты, поинты состояний, бонусы за Night vision и выпитые алчи — все эти временные модификаторы взаимодействуют друг с другом и делятся на три группы: модификаторы бонус-поинтов, модификаторы скорости и модификаторы наносимого урона. При расчете нескольких временных модификаторов надо придерживаться следующих правил:

- ***сначала учитываются положительные модификаторы, затем отрицательные!***
- при расчете бонус-поинтов положительные модификаторы не могут поднять значение каких-либо бонус-поинтов выше 6, а отрицательные модификаторы не могут опустить значение каких-либо бонус-поинтов ниже -6;
- при расчете скорости положительные модификаторы могут поднять значение Spd выше натурального максимума, а отрицательные модификаторы не могут опустить значение Spd ниже 3;
- порядок действий при расчете урона с процентными модификаторами:
  1) определяется точное значение урона, исходя из диапазона существа;
  2) все процентные модификаторы складываются/вычитаются между собой и полученный результат оказывается итоговым процентным модификатором наносимого урона;
  3) наносимый урон пересчитывается с учетом итогового процентного модификатора, при этом урон не может быть сокращен более чем на 50%;
  4) если существо наносит критические повреждения, то они считаются отдельно, после расчета урона с процентным модификатором.

Пример:
Герой (фишка №1):
Att bp = +5,
Def bp = +1,
Spd = 10,
BT-dmg = 62—72 crit+6.

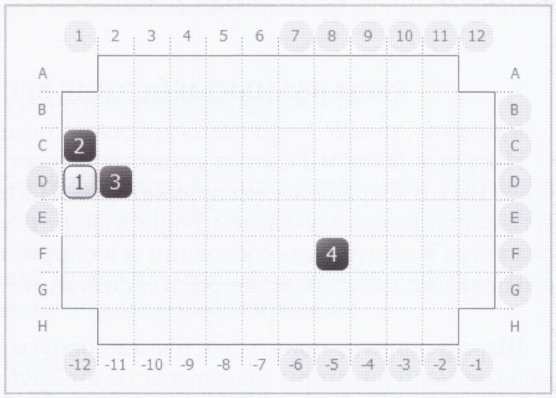
Обладает умением Night vision 18. Когда герой зашел в темное помещение, активировались бонусы за умение Night vision 18, и его текущие показатели поменялись (значения с учетом временных бонусов и штрафов указаны в скобках):



Att bp = +5 (+6),
Def bp = +1 (+2),
Spd = 10 (11),
BT-dmg = 62—72 (+10%) crit+6.

В свой первый ход герой выпивает эликсир экстаза (эффект: +1 ко всем бонус-поинтам, +1 к скорости, +10% к наносимому урону), и его текущие показатели снова меняются:

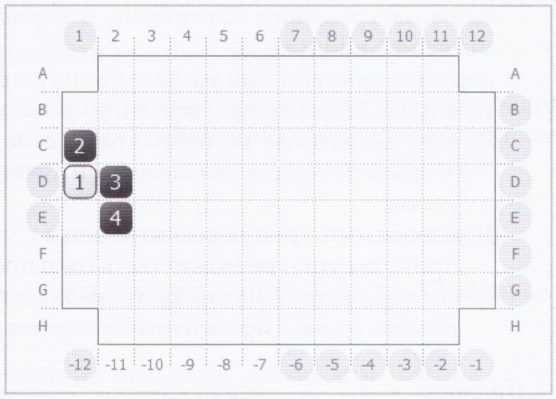
Att bp = +5 (+6)*
Def bp = +1 (+3),
Spd = 10 (12),
BT-dmg = 62—72 (+20%) crit+6.



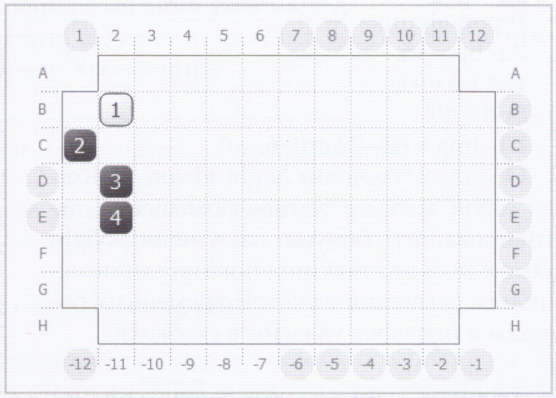
Ход переходит к следующему. Существо №2 подбегает к герою и пытается нанести урон, но промахивается.

Затем героя атакует существо №3. При отражении этой атаки герой имеет один защитный штраф-поинт за существо №2, стоящее рядом с ним. Def bp героя на тот момент с учетом всех временных бонусов и штрафов = +2. Герою не удается отразить этот удар, и он теряет некоторое количество хит-поинтов. Кроме этого, герою присваивается состояние Fevered 1, поскольку существо №3 обладает способностью Infection (инфекция). Из-за получения негативного состояния текущие показатели персонажа понижаются:

Att bp = +5 (+5)
Def bp = +1 (+1)**,
Spd = 10 (11),
BT-dmg = 62—72 (+10%) crit+6.



Ходит существо №4. Оно также подбегает к персонажу и атакует его. При отражении этой атаки герой имеет уже два защитных штраф-поинта за стоящих рядом с ним существ №2 и №3, а также штраф из-за состояния Fevered 1. Def bp героя на тот момент с учетом всех временных бонусов и штрафов = 0. Однако герою удается отразить эту атаку.



Право действовать возвращается к герою. Чтобы не стоять «под штраф-поинтами», он делает пару шагов и перемещается на клетку B-2. Текущие показатели персонажа в этой позиции:

Att bp = +5 (+5)
Def bp = +1 (+2),
Spd = 10 (11),
BT-dmg = 62—72 (+10%) crit+6.

Герой наносит удар по существу №2. Первоначальный бросок 2d6 = 11, а бросок атакующих бонус-поинтов = 6. Итоговое число атаки = 16. Противник имеет +4 Def bp,

* Эликсир экстаза не повысил Att bp, поскольку эти бонус-поинты уже достигли максимального значения.

** +1 за Night vision 18, +1 за выпитый эликсир экстаза, -1 за поинт состояния, -1 за врага №2.

что в лучшем случае даст ему 16 на отражение атаки. Значит, удар отразить не получится. Если бы герой не обладал способностью crit+6, то бросок отражения атаки можно было не совершать. Но поскольку сейчас дело касается потенциального нанесения критических повреждений, отражающий атаку совершает бросок 2d6. Выпадает 6. Бросок защитных бонус-поинтов можно не совершать, поскольку максимальное значение будет 10 и разница чисел атаки/отражения атаки будет не меньше 6. А это значит, что герою удается нанести критические повреждения.

Теперь необходимо определить базовую величину урона. На 2d6 выпадает 9. 9 – 2 + 62 = 69. На урон героя сейчас действует три временных модификатора. Night vision и выпитый эликсир экстаза в сумме дают прибавку 20%, а состояние Fevered 1 понижает наносимый урон на 10%. В результате герой имеет модификатор +10%. 69 + 10% = 75, 9 = 75.

Критические повреждения считаются отдельно (после расчета урона с итоговым процентным модификатором). Критические повреждения увеличивают наносимый урон на ((2d6—1)×10)%. Герой совершает бросок двух кубиков. Выпадает 10. Это значит, что наносимый урон увеличивается на 90%. 75 + 90% = 142,5 = 142. Благодаря критическим повреждениям значение наносимого урона стало равно 142. Класс брони противника = 60, поэтому наносимый урон уменьшается на 6. В результате *нанесенный урон* = 136. Полное количество хит-поинтов существа №2 = 140. Оно пропускает удар страшной силы, но выживает, так как у него остается 4 хит-поинта. Ход героя заканчивается и переходит к раненому и очень разозленному противнику.

§10.13 УПРАВЛЕНИЕ САПАМИ И ЖИВОТНЫМИ

На стороне героя нередко сражаются другие сапы. Это могут быть его наемники или служители (если герой обладает умением Leader), патрульные ратники (при выполнении заданий военной академии), охранники рейсового каравана (при путешествии в экипаже) или NPC-сапы, временно присоединившиеся к герою в ходе выполнения сценарного квеста. В Боевом Режиме ***Игрок*** *управляет союзными сапами* и совершает за них броски.

Если в отряде присутствует наемник/служитель, то в Боевом Режиме все броски за этого сапа совершает *только* представитель его лидера (Игрок), либо Ассистент, отыгрывающий этого наемника/служителя.

Если в отряде присутствует несколько героев, а также сапы, не являющиеся наемниками/служителями какого-либо героя, то Игроки должны распределить между собой управление этими союзными сапами *до начала боя*. ***Менять представителя существа в течение боя запрещено!*** Герой не получает опыт за действия, совершенные наемниками, служителями или союзными сапами.

Информацию об умении Leader и управлении наемниками/служителями можно найти в Реестре Умений.

Умение Tamer (а также верховые умения) позволяет персонажу содержать *боевых животных* и использовать их в качестве отдельных боевых единиц. К боевым животным относятся существа со способностью Battle animal.

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений.

При переходе в Боевой Режим хозяин животного выбирает один из вариантов:

- животное остается в недосягаемости для врагов и ожидает завершения сражения на безопасном расстоянии (при побеге с поля боя персонаж сразу встречается с оставленным животным);
- животное выставляется на поле в качестве отдельной боевой единицы.

Обратите внимание, если животное не обладает способностью Access to indoor locations (доступ в закрытые локации), то оно не сможет зайти в закрытую боевую локацию или в боевое строение. В таком случае животное останется за пределами боевого поля, и будет ожидать завершения сражения.

Информация об условиях сражения в боевой локации дается в описании этой локации (в Рандомайзере или в Книге Региона).

Информацию о животных и их способностях можно найти в Реестре Существ.

В Боевом Режиме животное управляется своим хозяином (даже если он выбыл из сражения). ***Все броски за животное совершает его владелец***. Герой не получает опыт за действия, совершенные боевыми животными.

§10.14 СРАЖЕНИЕ ВЕРХОМ

Верховые умения позволяют использовать соответствующих животных для верховой езды, сражений верхом, а также в качестве отдельных боевых единиц. К верховым животным относятся существа со способностью Riding animal. Чтобы иметь возможность сражаться верхом, соответствующее верховое умение должно быть развито до 12. Чтобы применять в седле два одноручных оружия (при умении Blade master 24 или Drub master 24), верховое умение должно быть развито до 18. ***Стреляющее оружие при сражении верхом применять невозможно!***

Информацию об умениях можно найти в Реестре Умений.

Если верховое животное обладает способностью Battle animal, то его можно использовать и как отдельную боевую единицу. При переходе в Боевой Режим хозяин животного выбирает один из вариантов:

- животное остается в недосягаемости для врагов и ожидает завершения сражения на безопасном расстоянии (при побеге с поля боя персонаж сразу встречается с оставленным животным);
- хозяин вступает в сражение верхом на животном (только если значение умения позволяет сражаться верхом);
- животное выставляется на поле в качестве отдельной боевой единицы (только если оно обладает способностью Battle animal).

Обратите внимание, если животное не обладает способностью Access to indoor locations (доступ в закрытые локации), то оно не сможет зайти в закрытую боевую локацию или в боевое строение. В таком случае животное останется за пределами боевого поля, и будет ожидать завершения сражения.

Информация об условиях сражения в боевой локации дается в описании этой локации (в Рандомайзере или в Книге Региона).

Информацию о животных и их способностях можно найти в Реестре Существ.

Оседлать животное в процессе боя невозможно, поэтому если сап желает сражаться верхом, он должен находиться в седле с самого начала боя. ***Всадник и его животное на боевом поле изображаются одной фишкой***. Статистики такого «сдвоенного существа»

остаются отдельными (у каждого собственные хит-поинты, класс брони, урон и т.д.) за исключением скорости! Сап, сражающийся верхом, получает скорость своего животного до тех пор, пока находится в седле. При этом ***порядок хода всадника зависит именно от его Dexterity***, а не от Dexterity верхового животного (см. пример в разделе «Порядок ходов»).

Сап, вступивший в бой верхом на животном, может спешиться. При этом вновь оседлать животное в течение этого боя уже не получится! Спешивание полностью занимает ход. Спешившийся сап остается с тем же номером и на той же клетке. Животному без всадника присваивается ***последний и ранее не использовавшийся*** (в течение этого боя) порядковый номер. Нельзя присвоить существу номер, который принадлежал выбывшему участнику боя! Фишка животного выставляется на любую соседнюю *свободную* клетку. Если все соседние клетки заняты, то всадник спешиться не сможет.

Если верховое животное обладает способностью Battle animal, то всадник может совершать этим зверем атаку C-dmg. При атаке C-dmg учитываются атакующие бонус-поинты животного. Атака животным может быть проведена по любой соседней клетке, но только ***до нанесения атаки оружием***. Каждая атака требует отдельной проверки попадания, но лишь первый удар считается за сделанный шаг (т. е. всаднику не нужно иметь «шаг в запасе» для совершения атаки оружием, если он до этого совершил атаку животным).

Информацию о видах урона можно найти в Реестре Урона.

При попытке нанести урон всаднику необходимо уточнять по кому именно проводится атака: по самому всаднику или по его верховому животному. Исключением являются заклинания и огненные смеси, наносящие урон не по конкретному существу, а по области клеток (например, 3×3 или 4×4). Если в зоне действия такого заклинания или огненной смеси оказывается всадник, то сначала отражать эту атаку будет сам всадник, а затем его животное. При отражении атаки животным учитываются именно его бонус-поинты, и если зверь получает урон, то сокращаются хит-поинты зверя, а не наездника.

Если всадник теряет свое верховое животное, ему присваивается его «родная» скорость, и он продолжает сражение в качестве пешего. Номер фишки не меняется; и сап остается на той же клетке.

Если убивают всадника, животное остается на той же клетке, но номер фишки меняется: животному присваивается последний и ранее не использовавшийся (в течение этого боя) порядковый номер. Оставшись без всадника, боевое животное (со способностью Battle animal) может продолжить сражение. Небоевое лошадиное животное (без способности Battle animal) неспособно сражаться самостоятельно. При потере всадника такое животное, получив право хода, по кратчайшему маршруту направляется к зоне побега и пытается покинуть боевое поле.

В Боевом Режиме животное управляется своим хозяином (даже если он выбыл из сражения). ***Все броски за животное совершает его владелец***. Герой не получает опыт за действия, совершенные боевыми животными.

§10.15 РАСЧЕТ ОПЫТА И ДРУГИХ ДАННЫХ

Когда все существа одного отряда выбывают с поля боя (погибают или сбегают), сражение заканчивается. После этого участники должны отметить в логе общий итог боя (например: победа персонажа, побег персонажа или смерть персонажа), а также зафиксировать новые значения изменившихся показателей. Чтобы не пропустить изменений в показателях рекомендуется придерживаться следующего порядка расчета (для каждого героя, наемника и служителя, участвовавшего в сражении):

- ***стрелы*** — если персонаж применял стреляющее оружие, необходимо отметить количество стрел, оставшееся в его колчане после боя;

- ***состояние*** — если в процессе сражения состояние персонажа изменилось, необходимо отметить это в логе; если персонаж погиб, то ему присваивается состояние Dead и дальнейший расчет хит-поинтов, маны и опыта не производится;

Информацию о состояниях и вариантах оживления можно найти в Реестре Состояний.

- ***хит-поинты*** — по завершении сражения следует отметить в логе текущее количество хит-поинтов персонажа (рекомендуется делать это даже в том случае, если оно не поменялось); если в сражении участвовало боевое или верховое животное персонажа, то следует отметить и его текущее количество хит-поинтов;
- ***мана*** — если персонаж применял магию, надо отметить текущее количество маны, оставшееся по завершении сражения.

После этого можно приступать к расчету заработанного героем опыта.

Опыт в бою дается за хит-поинты, отнятые у существ *вражеского отряда*. Урон, нанесенный себе или союзнику, не принесет очков опыта. В процессе боя опыт не начисляется! ***Заработанный опыт начисляется только после боя и только в том случае, если герой остался жив*** (победил или сбежал). Если герой погибает в бою, он не получает очков опыта за отнятые хит-поинты. Как же рассчитывается заработанный опыт?

У каждого существа из Реестра Сапов и Реестра Существ есть своя табличка с параметрами. Среди прочих параметров присутствует ***пункт Xpc*** — показатель того, сколько опыта дается за нанесение урона данному существу. Показатель Xpc имеет два значения. Первое значение (число с сотыми долями) — это ***коэффициент опыта***. Именно столько опыта получит герой за каждый отнятый хит-поинт этого существа. Второе значение (число в скобках) — это полное количество опыта, дающееся герою в том случае, если он отнимет все хит-поинты этого существа.

Чтобы посчитать опыт, заработанный героем за нанесение урона определенному существу, надо воспользоваться следующей формулой:

коэффициент существа × кол-во отнятых у него хит-поинтов

По общему правилу VTNL все неполные числа всегда округляются к меньшему!

Опыт за каждое существо считается отдельно! Нельзя складывать хит-поинты, отнятые у разных юнитов, даже если это существа одного и того же типа. Воспользовавшись данными о том, сколько хит-поинтов отнял герой у того или иного существа, несложно посчитать общее количество заработанного опыта.

Помимо этого *каждый* герой получает немного бонусного опыта, если сражение закончилось не бегством, а победой. Победой считается как уничтожение врагов, так и их побег с поля боя. Бегство врагов до боя победой не считается! Количество опыта за победу зависит от общего ранга героев.

Бонусный опыт за победу	
Ранг 1	+20 Xp (каждому участвовавшему герою)
Ранг 2	+40 Xp (каждому участвовавшему герою)
Ранг 3	+60 Xp (каждому участвовавшему герою)
Ранг 4	+80 Xp (каждому участвовавшему герою)
Ранг 5	+100 Xp (каждому участвовавшему герою)

Пример: отряд героя одолел группу лесных троллей на третьем ранге. Коэффициент за хит-поинт такого тролля = 2,62. Герой отнял у первого тролля 62 хит-поинта, у второго тролля 119 хит-поинтов, а у третьего тролля герой отнял все 150 хит-поинтов. Хотя существа, получившие урон от героя, обладают одинаковым коэффициентом, правила запрещают складывать их хит-поинты, и опыт за каждого из них необходимо рассчитать отдельно. За первого тролля герой получает: 2,62 × 62 = 162,44 = 162 Хр. За второго тролля герой получает: 2,62 × 119 = 311,78 = 311 Хр. Опыт за третьего тролля можно посчитать, а можно и взять готовый результат из его таблички, указанный в скобках = 393 Хр. Бонус за победу на третьем ранге = 60 Хр. Общее количество опыта, заработанного героем: 162 + 311 + 393 + 60 = 926 Хр.

После проведенных расчетов, заработанный опыт начисляется в общую «копилку» героя, и новое текущее значение Хр отмечается в логе. Если герой накапливает необходимое количество очков опыта — его уровень повышается, и далее следует процедура левел апа и перерасчета поднявшихся показателей.

Количество опыта, необходимое для получения левел апа можно найти в Реестре Темпов Развития.

Как посчитать опыт за хит-поинты, отнятые у героя или служителя? В прото-версии VTNL нет режима противостояния героев (PvP), поэтому все герои и служители являются союзниками. При нанесении урона союзнику опыт не дается! Информация о PvP и расчете опыта за нанесение урона вражескому герою или служителю будет дана в дополнительных блоках правил.

§10.16 СБОР ТРОФЕЕВ И ПРЕДМЕТОВ

После победы в боевой локации персонаж получает доступ к хранящимся там вещам. Обычно это открытый сундук, содержимое которого определяется с помощью Рандомайзера Вещей, а также квестовый предмет (если это квестовая боевая локация). Если локация относится к какому-то сценарному квесту, то в ней могут находиться и другие предметы.

Также персонаж может рассчитывать на добычу при схватке с сапами и полусапами (гоблинами и орками), поскольку эти существа носят при себе деньги и пользуются оружием и амуницией из Реестра. С существ остальных категорий (за исключением некоторых квестовых существ) никаких вещей и денег «не выпадает»!

Если сражение закончилось не бегством, а победой персонажа (или победой его отряда), то у поверженных сапов или полусапов можно забрать предметы экипировки. К исключению относятся наемники героя: при гибели наемника вся его экипировка ломается, поэтому у мертвого наемника можно забрать только вещи из двух карманов, а также стрелы! Отдельно стоит отметить стреляющих сапов и полусапов. В начале боя любой стреляющий NPC (не-герой, не-наемник, не-служитель) имеет 20 стрел. Но при этом после сражения в колчане поверженного стрелка можно найти лишь 1d6—1 стрел (независимо от того, сколько стрел было потрачено этим сапом в бою).

Также у поверженного сапа или полусапа можно забрать деньги. Количество денег у поверженного существа указано в его табличке в пункте **C** и генерируется с помощью бросков кубиков.

Информацию о предметах можно найти в Реестре Предметов

Информацию об экипировке сапов можно найти в Реестре Сапов.

Информацию об экипировке полусапов можно найти в Реестре Существ.

Распределив добычу по вещевым слотам, персонаж (+спутники) покидает место сражения. Событие завершается, и наступает время новых событий.

§10.17 САМОСТОЯТЕЛЬНЫЕ СРАЖЕНИЯ

Сражения в VTNL очень интересны, как с тактической, так и с азартной точки зрения. Они подарят участникам массу впечатлений и эмоций, от чувства победной эйфории до ощущения горького разочарования. В базе игры имеется огромное количество различных юнитов, благодаря чему существует возможность разыгрывать баталии без участия персонажей и без какого-либо сценария. При проведении самостоятельных сражений рекомендуется оговаривать кол-во побед в серии (например, серия до трех побед) и используемые боевые поля (можно сталкивать одни и те же отряды на разных боевых полях).

Кто победит в схватке двух исполинов? Способен ли минотавр одолеть назгула? Высшие демоны против высших вампиров. Отряд уруков против отряда квенди. Вариантов для интересных сражений масса!

Таким образом, Боевой Режим VTNL может быть позиционирован как отдельная настольная тактическая игра!

ПОСЛЕСЛОВИЕ

При первом знакомстве с VTNL правила игры могут показаться довольно сложными. На самом деле это не так. Правил просто много, но для начала игры не требуется знать их все. Главное понять лишь базовые принципы, а все остальные правила будут выучены непосредственно во время игры.

Чтобы закрепить материал Книги Базовых Правил, ознакомьтесь с учебными аудио и видео материалами на сайте www.vtnl.ru, выберите регион и начните играть со своими друзьями!

Информацию о доступных регионах, а также сами Книги Регионов можно найти на официальном сайте игры: ***www.vtnl.ru***

Несмотря на то, что к моменту выхода этой книги проекту VTNL исполнится 15 лет, это только начало пути. За «прото-версией» последуют различные обновления и улучшения, дополнительные блоки правил (в том числе правила по магии!) и, конечно, новые регионы с интересными сюжетами.

Для меня, автора игры, VTNL — это главный проект в жизни, и я всеми силами стараюсь сделать его максимально качественным, сбалансированным и интересным. У игры есть огромный потенциал, и ее можно вывести на абсолютно особый уровень. Я надеюсь, что VTNL заинтересует любителей фэнтези и найдет своего читателя, Игрока и Мастера. С выходом этой книги приключения в мире VTNL становятся общедоступными, и у нас возникает замечательная возможность сформировать игровое сообщество VTNL и найти новых друзей, как в игровом мире, так и в реальном.

VTNL — это независимый проект, на разработку которого было потрачено колоссальное количество сил и времени. Вы можете поддержать проект и помочь игре развиваться дальше! Зарегистрируйтесь на сайте, приобретите Книгу Базовых Правил (большое спасибо, если Вы уже сделали это!), а также кубики, дайсфилд и другие аксессуары. Если вы найдете ошибку в тексте, если у вас будут какие-то замечания или вопросы по правилам, либо в процессе игры возникнет спорная ситуация — напишите об этом на форуме на сайте игры.

Ну и, конечно, не забывайте делиться впечатлениями от приключений ваших персонажей, ведь эти приключения — это и есть Новые Легенды мира VTNL.

Всем удачи, и добро пожаловать в фэнтези…
Эленорн Маэтор

ЭЛЕНОРН МАЭТОР

Книга Базовых Правил

(прото-версия)

Текст публикуется в авторской редакции.

Сдано в набор 14.07.2015.
Гарнитура «Palatino Linotype».
Формат 60x84/16. Бумага мелованная.
Тираж 500 экземпляров. Заказ 187.

Отпечатано в ООО «ИПЦ „Маска“»
Москва, Малая Юшуньская, 1, корпус 1.
Тел. 8 495 510-32-98
www.maska.su, info@maska.su

VTNL (произносится «Витиэнэль») – это уникальная настольная ролевая система и игра о приключениях в фэнтезийном мире. VTNL полностью построена на собственной механике, которая тщательно продумывалась и выверялась более 14 лет!

Книга Базовых Правил содержит описания и примеры основных понятий, элементов и правил. На официальном сайте игры (www.vtnl.ru) можно найти вспомогательные текстовые, аудио и видео материалы. Они помогут быстрее понять основные принципы VTNL и приступить к самому игровому процессу.

С этой книги начинается удивительный путь, ведущий Через Новые Легенды! Добро пожаловать в фэнтези...

www.vtnl.ru